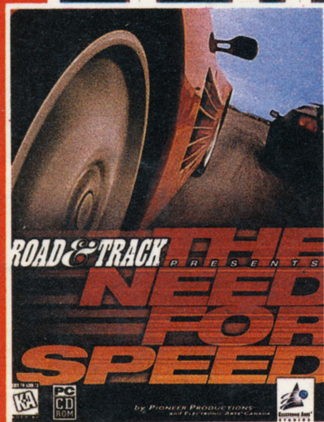
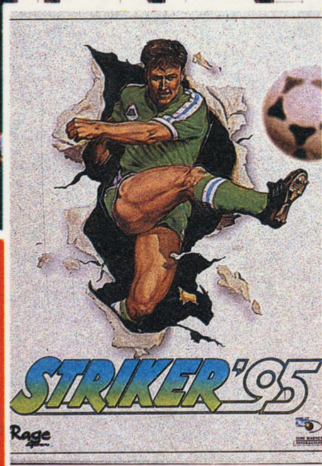
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

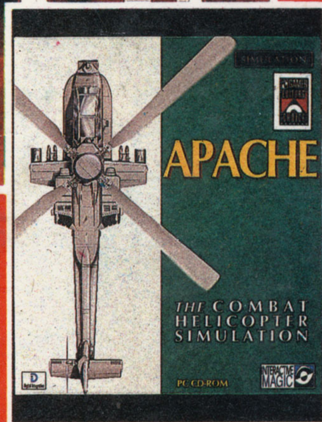
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



NONSTOP
ACTION
FROM A
DIFFERENT
PERSPECTIVE
ORIGIN.

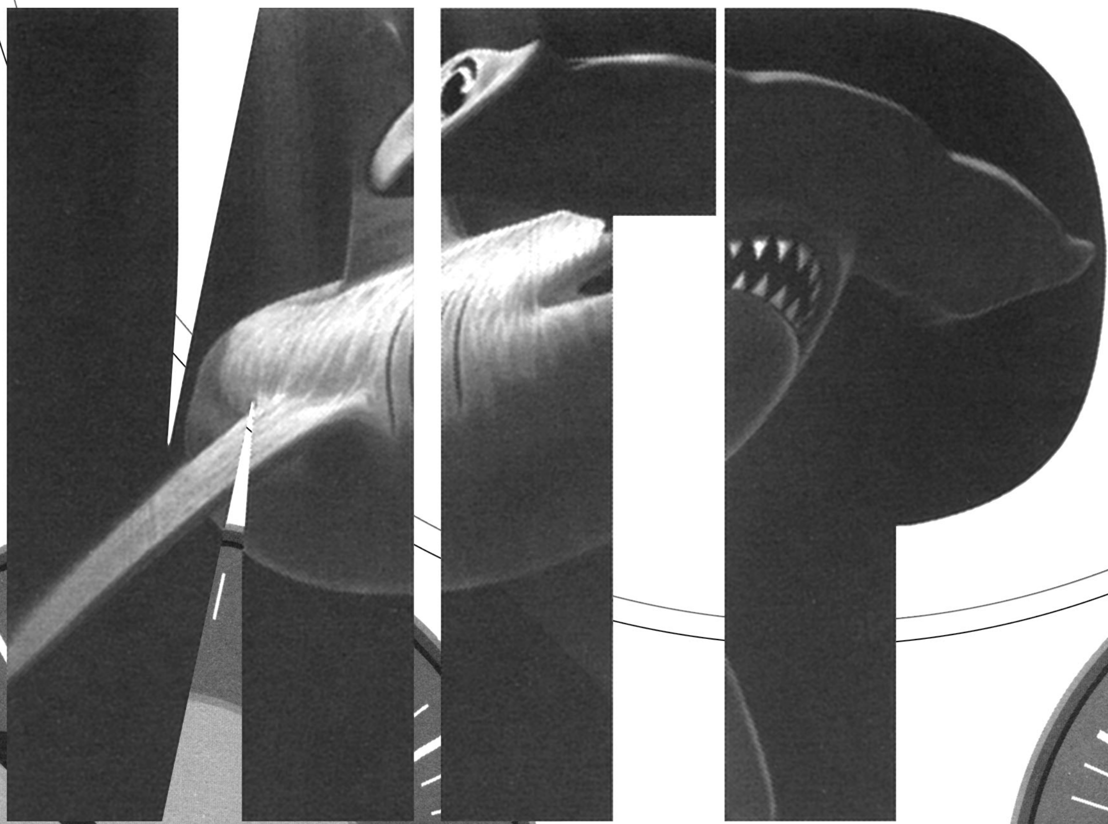


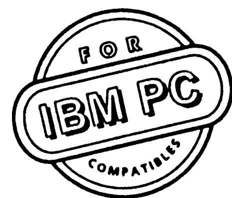




Энциклопедия

компьютерных




FOR
IBM PC
COMPATIBLES

ISBN 5—7627—0012—7

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ФОЛИО-ПРЕСС
Санкт-Петербург
1995

ПРЕДИСЛОВИЕ

Уважаемые читатели! В предлагаемом вашему вниманию четвертом томе серии «Энциклопедия компьютерных игр» вы встретитесь с героями программ, как уже широко известных, давно и заслуженно полюбившимся многим, так и абсолютно новых, появившихся на прилавках, увы, не многих специализированных магазинов совсем недавно, буквально считанные недели назад.

Мы постараемся сегодня и рассчитываем впредь как можно больше внимания уделять именно новинкам, которые имеют все шансы стать хитами уже в самое ближайшее время.

Исходя из этого и подбирался материал к четвертому тому.

В нем представлены, на наш взгляд, одни из наиболее удавшихся игровых программ последних лет и месяцев.

Среди них — «Command & Conquer», «Full Throttle», «Apache», «Hammer of The Gods», «Overlord», «Hell: A Cyberpunk Thriller», «Relentless. Twinsen's Adventure», «Werewolf», «Warriors», «The Legend of Kyrandia. Book Three: Malcolm's Revenge», «The Need For Speed», «Magic Carpet—2. The Netherworlds», «Ravenloft: Strahd's Possession», «NBA Live 95», «SimCity 2000», «System Shock», «The Elder Scrolls: Arena», «Primal Rage», «Dark Sun: Wake of The Ravager», «Battle Isle—2» и еще очень много игр новых и относительно старых, но исключительно хороших и разных.

Как обычно, представлены практически все жанры. Даже не будем перечислять — загляните в оглавление.

Информация, предлагаемая по описываемым программам, охватывает весь возможный спектр — от самых элементарных вещей, необходимых только начинающим, до полных решений некоторых игр, там где это чисто практически возможно.

Мы попытались изложить материал так, чтобы все было понятно не только геймерам со стажем, но и абсолютным новичкам, делающим только первые шаги по прекрасному миру компьютерных игр...

Благодарим за помощь Андрея Лобанова, Игоря Ермолинского и Сергея Харченкова. А больше всего — замечательную фирму «GameLand», предоставившую игры для работы над данным томом.

Следующая книга, пятая по счету, выйдет в свет в середине-конце января 1996 года. В ней все будет, как обычно — новинки, игры уже знакомые и кое-что из классики.

Пожалуй, наиболее интересными окажутся: «Mechwarrior—2. 31st Century Combat», «Crusader. No Remorse», «Heroes of Might & Magic», «Fade to Black», «Lords of Midnight—3: The Citadel», «Hexen», «NHL 96», «Jagged Alliance», «Ravenloft: Stone Prophet», «Myst», «Prisoner of Ice», «Outpost», «Transport Tycoon», «Vikings—2», «Theme Park», «Genghis Ghan—2»...

Мы расстаемся совсем ненадолго, а чтобы вам не было скучно, оставляем пока этот, уже четвертый том серии «Энциклопедия компьютерных игр».

ALADDIN



В одной далекой стране жили-были юноша, чьим домом была улица, девушка, чьим домом был дворец, и джинн, чьим домом была лампа...

Во дворце султана решалась судьба принцессы Жасмин. Султан говорил дочери, что она должна выйти замуж за принца в день своего рождения. Но та не хотела выходить за нелюбимого. В отчаянии султан советуется со своим верховным визирем Джафаром, у которого в мыслях одно — пробраться в Волшебную пещеру, получить лампу, а с ней — власть и сокровища.

Тем временем принцесса сбежала из дворца в незнакомый ей мир. Именно там, на шумной базарной площади Аграбаха, она и познакомилась с бедным юношей Аладдином и его другом, обезьянкой Абу. Но почти сразу стражники схватили юношу по приказанию визиря. Оказывается, Джафар узнал, что Волшебная пещера впустит к себе только того, у кого под лохмотьями бьется благородное сердце. Таким человеком и был юноша.

Аладдин и Абу вошли в пасть тигриного божества — Волшебную пещеру, где возвышались груды золота и драгоценных камней. Здесь лежал и ковер-самолет. Но по приказанию визиря искали они только волшебную лампу в обмен на обещанную свободу и богатства, которые были необходимы Аладдину, чтобы жениться на Жасмин.

Приключения Аладдина в пещере и последующий за тем обман Джафара привели к тому, что юноша стал хозяином лампы. Джинн вызволил его из пещеры, превратил в принца Али и доставил во дворец к султану...

Визирь стал искать всевозможные способы, чтобы избавиться от Аладдина-принца. Но только завладев лампой, это у него получилось, и не в самый подходящий момент — именно тогда, когда султан объявлял жителям Аграбаха о выборе дочери в мужья принца Али.

Джафар сослал Аладдина на край света. И только верная Абу на ковре-самолете спасла юношу.

Появившись неожиданно перед Джафаром, который превратил Жасмин в рабыню, Аладдин вступил с ним в последнюю, самую жестокую схватку. Только хитрость и ловкость помогли юноше справиться со смертельным ядом кобры и силой джинна, в которые превращался визирь благодаря волшебной лампе.

И вот долгожданная победа!

Первое, что сделал султан — это изменил закон, по которому принцесса могла сама решать, за кого выходить замуж. А так как Жасмин любила Аладдина, именно так она и поступила.

Не правда ли, чудесная история!

Если вы хотите стать участником приключений Аладдина и вместе с ним пережить заново все перипетии этой запутанной и непредсказуемой истории, запустите игру «Aladdin», выпущенную фирмами «Disney Software» и «Virgin Interactive Entertainment» в 1994 г.

Размахивая своей саблей, Аладдин пробирается через город Аграбах, бежит из темниц дворца, преодолевает огненную пещеру, сражается с врагами в пустыне, уворачивается от опасностей на ковре-самолете....

Чтобы все это проделать, необходимо отменно владеть саблей, собирать и бросать яблоки, лазать по канатам, и многое-многое другое.

Вместе с Аладдином вы совершите путешествие по десяти игровым уровням:

— Город Аграбах;

— Пустыня;

— Рынок;

— Темница;

— Волшебная пещера;

— Побег;

— Полет на ковре-самолете;

— Внутри лампы;

— Дворец султана;

— Дворец Джафара.

Как и во всех играх, в «Aladdin» существуют призы, дающие разнообразные полезные способности, которые помогают главному герою в его приключениях:

ЯБЛОКО — своеобразная разновидность дальнобойного оружия. Именно благодаря им ваш герой получает возможность поражать врагов на приличной дистанции. Чем яблок больше, тем лучше и безопасней вы будете себя чувствовать в запутанных лабиринтах игры;

СЕРДЦЕ ДЖИНА — здоровье;

ФЛЕЙТА — необходима для появления веревки, которая поможет вам перебраться в нужное место;

АЛАДДИН — дополнительная жизнь;



СИМВОЛ ДЖИННА — даст возможность попасть к призовому автомату джинна в конце уровня. Сколько будет собрано этих символов, столько раз вы сможете попытать счастья и сыграть с судьбой в нехитрую игру. Нажимая клавишу **CTRL,** вы можете попытаться получить побольше драгоценностей, яблок, жизней и прочих призов. При этом от вас требуется только хорошая реакция;

ДРАГОЦЕННОСТИ — дополнительные попытки и желания в лавке Паддлера. Для того, чтобы сделать покупку, встаньте напротив лавки слева или справа и нажмите клавишу **SPACE** и **курсор вверх.** Только не забудьте собрать достаточно драгоценностей заранее. Дополнительная жизнь — пять драгоценностей, желание — десять. Советуем покупать именно желание, если конечно у вас не осталась всего одна жизнь. Желание может быть равносильно шести дополнительным жизням, а при летальном исходе — продолжению игры с того уровня, на котором он был, а не с самого начала;

СИМВОЛ АБУ — возможность выхода на призовой раунд Абу, где обезьянка собирает драгоценности, яблоки и дополнительные жизни, которые сыпятся вокруг нее. К сожалению, кувшины, камни, мечи и прочие неприятности также летят вниз. Если Абу не увернется хотя бы от одного удара — раунд заканчивается;

ЧЕРНАЯ ЛАМПА — бомба, уничтожающая всех врагов на экране;

ПОЛОВИНКА ЖУКА — найдя две половинки этого золотого скарабея, вы сможете завершить второй уровень и проникнуть в Волшебную пещеру;

СОСУД ДЖИННА — помогает сохранить достигнутую позицию.

Теперь пора познакомиться с основным меню, которое включает в себя:

START GAME — начало игры;

OPTIONS — настройка параметров игры, где:

— **REDEFINE KEYS** — распределение функциональных кнопок;

— **DIFFICULTY** — выбор уровня сложности. Предлагается три варианта:

HARD — сложный;

EASY — легкий;

NORM — средний;

— **CONTROLS** — возможность управления в игре. На выбор предлагается:

KEYBOARD;

JOYSTICK;

JOY OPT 2;

— **MUSIC ON/OFF** — включение/выключение музыкального сопровождения;

— **SFX ON/OFF** — включение/выключение спецэффектов;

— **EXIT** — выход в основное меню;

EXIT TO DOS — выход в DOS.

По ходу всей игры на экране монитора вы видите служебную панель. Информации на ней не так уж и много, но все же:

— **джинн с песочными часами** — количество здоровья;

— **количество очков,** набранных в игре;

— **Аладдин** — количество оставшихся жизней;

— **яблоко** — количество имеющихся на данный момент яблок;

— **драгоценность** — количество драгоценностей.

Несколько советов по прохождению уровней.

Город Аграбах

Приключения начинаются на пыльных улицах Аграбаха. Не забывайте собирать яблоки, драгоценности, голубые сердца и другие призы в возможно большем количестве, как впрочем и на всех остальных уровнях. Остерегайтесь врага, который прячется в корзине — он отнимает у вас здоровье да еще и ворует яблоки. Соблюдайте осторожность, перескакивая через раскаленные угли и прыгая по платформам, которые быстро исчезают. Поберегите яблоки и собственные силы на последнего стражника, охраняющего дворец.

Пустыня

Перед вами песок, пальмы и старые разрушенные ветром и временем постройки. Пробежав немного вперед и собрав яблоки, вернитесь назад на начало уровня и обнаружите сюрприз — какой-нибудь приз. Чаще всего — дополнительную жизнь. Бойтесь змей и их смертельных укусов. Перепрыгивайте пики и не упадите в пропасть. Вы должны научиться прыгать с пальмы на пальму, как Тарзан. А самое главное — не пропустить две половинки жука, собрав которые, вы сможете закончить уровень.

Рынок

Снова Аграбах. Придется вдоволь набегаться, напрыгаться и полетать на канатах с помощью волшебных флейт. Пользуйтесь веревками для быстрого передвижения в недоступные места. Убейте заклинателя змей — его подопечные весьма опасны. А



если увидите попугая — врежьте ему саблей, вы же не член Общества защиты животных, а своя шкура дорога. Когда увидите, что на вас летят бочки, отвечайте добрым количеством яблок. Не забудьте взять дудку, она пригодится в конце. И разбивайте горшки, частенько именно там хранятся драгоценности.

Темница

Не очень веселое место, поэтому, чем быстрее вы отсюда выберетесь, тем лучше. Главное, рассчитывайте точно свои прыжки. Скользящие камни, шипы, каменные блоки и платформы то появляются, то исчезают. Остерегайтесь надоедливых летучих мышей, скелетов и, как всегда, верных визирю стражников.

Волшебная пещера

Вам понадобятся вся ваша сноровка, умение владеть мечом и скорость, чтобы уничтожить опасные статуи, преодолеть вооруженную мечами четырехрукую обезьяну и найти лампу джинна. Берегитесь падающих скал. Запомните — в воде опасность. Откройте тоннель, взорвав очередную статую.

Побег

Для вас настали горячие времена. Еще бы, ведь под ногами — море раскаленной лавы. При малейшем соприкосновении с ней наступает немедленная смерть. Можно сказать, что на данном этапе главное — скорость. Но если вы слишком поспешите, то закончите жизнь в адском пламени. Темп бега должен быть по возможности равномерным. Чтобы убежать от горящих шаров, бегите и не останавливайтесь. Но прежде, чем прыгать на первый остров, убедитесь, что попадете именно на него.

Полет на ковре-самолете

Следите за пальцами джинна, указывающими вам, как можно облететь огромные глыбы, закрывающие дорогу. При этом старайтесь подбирать как можно больше призов. Четыре яблочные дольки дадут вам, естественно, целое яблоко.

Внутри лампы

Оказывается, внутри лампы — целый мир. Вам придется очень постараться, чтобы выбраться из нее. Скатывайтесь по кольцам дыма, которые пускает джинн, отскакивайте от щелчка его пальцев. Передвигайтесь по исчезающим рукам. Прыгайте на

месте, чтобы не увязнуть в липкой гадости, пока рука снова не опустится к вам. Походите по головам, чтобы попасть на платформу и добраться до яблок.

Дворец султана

Здесь, на первый взгляд, царит полное умиротворение. Перед вами розы, пруд с кувшинками, в котором стоят фламинго. Они же и помогут вам его пересечь. Рыбки, птицы, а потом и стражники — ваши враги. Верный помощник — ковер-самолет. Пользуйтесь канатами, чтобы пробраться наверх. И не забудьте освободить Абу. Сделайте это в прыжке, взмахнув саблей. После окончания этапа вам предстоит сразиться с попугаем Иаго, другом Джафара. Атакуйте его, швыряйте яблоки, и попугай потеряет перья.

Дворец Джафара

Дворец Джафара полон разных ловушек — это и шипящие полы, и раскачивающиеся шары, и прячущиеся охранники. Но самая главная сила — это, конечно, сам Джафар. Не пытайтесь убегать от него, лучше завалите яблоками. Перепрыгивайте огненные лужи. Через некоторое время вы увидите вместо визиря здоровую кобру. Вам потребуется огромнейшее количество яблок. Поэтому, советуем по ходу всей игры поэкономней с ними обращаться и, естественно, собирать побольше. А голубые сердца — возможно, самый главный приз на этом этапе. Ведь это последняя схватка!

После победы предложите принцессе место на вашем ковре-самолете, и Жасмин наградит вас страстным поцелуем на фоне немножко грустной надписи **THE END.** Но когда авторы игры скажут вам спасибо только за то, что вы провели за компьютером такие милые вечера и хорошо отдохнули, на душе полегчает.

Еще несколько слов об управлении игрой, и вы можете смело начинать приключения.

Все манипуляции в «Aladdin» можно осуществлять с клавиатуры или джойстиком.

Во втором режиме существует два варианта.

Первый — **JOYSTICK,** где:

A — рубить саблей;

B — прыгать вверх;

курсор вверх — смотреть вверх;

остальные курсоры — управление движением.

В этом режиме управления в игре отсутствует стрельба яблоками.

A

Второй — **JOY OPT 2,** где:

A — рубить саблей;

B — стрелять яблоками;

курсоры — управление движением.

В этом случае отсутствует возможность смотреть вверх, что, в принципе, не очень важно.

И, наконец, третий вариант управления — это игра на клавиатуре. При этом задействованы следующие кнопки:

LEFT — движение влево;

RIGHT — движение вправо;

UP — смотреть вверх;

DOWN — присесть;

SPACE — прыжок вверх;

SPACE + **LEFT** — прыжок влево;

SPACE + **RIGHT** — прыжок вправо;

ALT — стрельба яблоками;

CTRL — рубить саблей;

P — пауза;

PAGE UP/PAGE DOWN — регулировка уровня громкости звукового сопровождения;

ESC — выход в главное меню.

Вот, собственно, и все. Единственное, что мы забыли отметить — великолепную графику и анимацию «Aladdin», бесподобное музыкальное сопровождение и звук.

Теперь, надеемся, вы достаточно подготовлены к предстоящему Великому Приключению.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Aladdin
Год: 1994
Фирма: Disney Software, Virgin
Размер архива: 1,4 Mb
Размер на диске: 3 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, джойстик

APACHE

Жанр авиационных симуляторов является одним из самых распространенных среди прочих игровых программ. Ежегодно появляется большое количество игр данной тематики. Однако подавляющее большинство среди них занимают имитаторы самолетов. К вертолетам же фирмы-производители проявляют куда меньший интерес. Согласитесь, если «Comanche», действительно стоящие несколько особняком, классифицировать как блистательную аркаду (каковой они, собственно, и являются), запомнившихся вертолетных симуляторов останутся считанные единицы. «LHX», «Gunship», «Gunship 2000» и «KA-50 Hokum» — вот, пожалуй, и весь список.

Это тем более удивительно, что вертолет, на наш взгляд, является значительно более доступным и интересным в качестве объекта компьютерной имитации, чем другие летательные аппараты. Возможно только одно объяснение недостаточного количества подобных игр на компьютерном рынке — в отличие от самолетов, вертолет работает на малых высотах, непосредственно соприкасаясь с землей. А это требует от разработчиков повышенного внимания к отображению ландшафта, детализации местности, над которой происходит полет и бой. Все это прекрасно сделано в «Comanche», но любимая миллионами игра ни в коем случае не дотягивает до симулятора, так как все, что связано с управлением вертолетом, в этой игре упрощено до минимума.

Тем приятнее появление в 1995 г. нового вертолетного симулятора «Apache. The Combat Helicopter Simulation», выпущенного фирмой «Interactive Magic». Авторы решили сделать настоящий сложный имитатор, с серьезным управлением, ориентировав его прежде всего на любителей повозиться с обилием кнопок и разнообразными полетными и боевыми режимами. При этом картинка сделана также весьма добротно, а графика высочайшей степени разрешения (в первую очередь это касается самого вертолета и основных игровых объектов) приятно радует глаз владельцев быстрых и мощных компьютеров.

Прежде чем подробно описать эту игру, предлагаем вам перечень клавиш управления в режиме одного игрока.

УПРАВЛЕНИЕ ОРУЖИЕМ

ENTER — выбрать оружие к бою.

CTRL + ENTER — отказаться от применения данного оружия.

SPACE — огонь.

C — отстрел радиолокационных ловушек **(CHAFF).**



F — отстрел ловушек против ракет с инфракрасным наведением **(FLARE).**

CTRL + C — включение/выключение автоматического режима помех и радиолокационных, и инфракрасных.

W — поднять контейнер с ракетами **HYDRA.**

C — опустить контейнер с ракетами **HYDRA.**

ВИДЫ ИЗ КАБИНЫ

HOME (F2) — вид вперед с места пилота.

PGUP (F3) — вид вперед с места стрелка.

END (F4) — посмотреть налево.

PGDN (F5) — посмотреть направо.

НАРУЖНЫЕ ВИДЫ

F6 — внешний вид (с возможностью вращения, «облета» вокруг машины и изменения масштаба изображения).

F7 — вид на выпущенную ракету (с возможностью вращения и изменения масштаба).

F8 — вид на атакуемую цель.

F9 — закрепить вид на цель с возможностью управления вертолетом.

F10 — вид на удаляющийся вертолет.

F11 — вид со стороны, «с неподвижно установленной камеры».

ALT + LEFT — осмотр местности в радиусе действия вертолета против часовой стрелки.

ALT + RIGHT — осмотр местности в радиусе действия по часовой стрелке.

ALT + UP — осмотр местности выше вертолета.

ALT + DOWN — осмотр местности ниже вертолета.

> — увеличение масштаба изображения.

< — уменьшение масштаба изображения.

УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЕТОМ

UP — движение вперед.

DOWN — движение назад.

LEFT — поворот влево.

RIGHT — поворот вправо.

+ (Q) — вверх (увеличение частоты вращения винта).

- (A) — вниз (уменьшение частоты вращения винта).

1...0 — ступенчатое изменение частоты вращения (от 10 до 100%).

INS (Z) — вращение на месте против часовой стрелки.

DEL (X) — вращение на месте по часовой стрелке.

B — тормоза при посадке.

УПРАВЛЕНИЕ В КАБИНЕ

[— выбор режима на левом многофункциональном дисплее **MFD.**

SHIFT + **[** — выбрать предыдущий режим левого **MFD.**

CTRL + **[** — включение/выключение левого **MFD.**

] — выбор режима на правом многофункциональном дисплее **MFD.**

SHIFT + **]** — выбрать предыдущий режим правого **MFD.**

CTRL + **]** — включение/выключение правого **MFD.**

> — увеличение масштаба электронной карты, вызванной на экран **MFD.**

< — уменьшение масштаба карты.

I — установка контрастности **IHADSS (INTEGRATED HELMET AND DISPLAY SIGHT SYSTEM)** — разметки шлема со встроенным головным дисплеем.

N — выбрать координаты следующей точки маршрута.

SHIFT + **N** — выбрать координаты предыдущей точки маршрута.

BACKSPACE — выбрать следующую цель для атаки.

SHIFT + **BACKSPACE** или **SHIFT** + **=** — выбрать предыдущую цель для атаки.

L — захватить цель — снять «захват».

T — вид **TADS (TARGET ACQUISITION AND DESIGNATION SIGHT)** — изменение режима **TADS.** Используя **ALT** + **UP, DOWN, LEFT, RIGHT,** можно плавно изменять вид изображения:

— > — увеличение масштаба в режиме **TADS;**

— < — уменьшение масштаба в режиме **TADS;**

— **Y** — выбор цели при помощи **TADS** или радара.

H — вид из головного шлема пилота. Используя **ALT** + **UP, DOWN, LEFT, RIGHT,** можно плавно изменять изображение.



R — выбрать режим работы радара.

G — выбрать радиус действия радара.

U — зафиксировать изображение на радаре — вернуться к обычному режиму сканирования.

K — выбрать дальнейшие действия тактического дисплея на **MFD.**

V — включение/выключение системы точного наведения — **PILOT'S NIGHT VISION SYSTEM (PNVS).**

E — включение/выключение системы электронного противодействия радарам противника **ELECTRONIC COUNTERMEASURES (ECM).**

D — передача разведданных (информация поступает на панель связи).

O — **AUTOHOVER** — автоматическое зависание на малой скорости (10 узлов).

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

P — пауза в игре.

TAB — компрессия времени.

CTRL + **TAB** — завершение компрессии времени.

CTRL + **J** — выбор джойстика в процессе игры.

ALT + **J** — калибровка джойстика.

CTRL + **ESC** (**ALT** + **X**) (**CTRL** + **Q**) — завершение выполнения миссии.

А теперь обо всем по порядку.

16 января 1991 г. восемь вертолетов «Apache» нанесли первый удар в операции «Буря в пустыне», используя ракеты «Hellfire», обычные 70-мм ракеты и 30-мм роторные пулеметы против иракских радарных систем дальнего обнаружения, которые могли серьезно помешать воздушному налету союзных сил.

«Apache» были первыми воздушными средствами, появившимися в Саудовской Аравии перед началом операции «Щит пустыни». Они также участвовали в первой вертолетной атаке без использования наземных войск (тогда в плен было захвачено более пятисот иранских солдат). «Apache» были единственными, летавшими тогда, когда другие воздушные средства оставались на земле из-за плохих погодных условий. В течение всего конфликта «Apache» показали себя наилучшим из всех вертолетов, работавших в зоне боевых действий.

Вообще, на сегодняшний день именно эта модель является наиболее современной боевой машиной, и работа по ее

совершенствованию продолжается. Нынешняя программа модернизации «Apache» дает американской армии новые варианты — AH-64C и AH-64D LONGBOW. Последняя модель обладает усовершенствованным радаром управления огнем, что существенно улучшает тактические возможности машины, охватывая поле боя на полные 360 градусов и предупреждая пилота о всех наземных и воздушных угрозах. Радар LONGBOW дополняется бортовой системой TADS (обнаружение и идентификация целей), которая позволяет своевременно распознавать многочисленные наземные и воздушные цели и уничтожать их при помощи точно наводимых ракет «Hellfire».

Команда может предварительно запрограммировать курс полета и расположение целей с тем, чтобы после этого быстро перелетать из одного района боевых действий в другой.

«Apache» на PC — это первый симулятор вертолета, который представляет конкретную машину во всех подробностях. Данные по вертолету до сих пор были засекречены, но благодаря помощи компании «Mc Donnell Douglas», в игре была представлена большая часть особенностей этого боевого средства.

«Apache» перенесет вас в мир действия сразу же с момента загрузки игры, а отличная трехмерная графика и огромное количество миссий и кампаний займут ваше свободное время всерьез и надолго.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ ИГРЫ

QUICKSTART.

FLIGHT.

PREFERENCES.

PILOT’S LOG.

PREFERENCES

Меню предварительных настроек игры, где можно установить не только технические, но и многие чисто игровые параметры.

VISUAL DETAIL — установка графической детализации. В левом верхнем углу находится экран, на котором можно визуально отредактировать степень прорисовки изображения. Шкала **VISUAL DETAIL** имеет девять вариантов установок.

SCREEN MODE — выбор между низким (320x240) и высоким (640x480) разрешением. Эти две опции имеют непосредственное отношение к быстродействию вашего компьютера, и установка максимальных значений возможна только на очень быстрых машинах.



FLIGHT MODEL — модель полета:

— **ARCADE** — облегченный вариант управления для новичков, не знакомых с тонкостями игры;

— **REALISTIC** — настоящее управление со всеми присущими ему деталями и сложностями (об этом мы расскажем несколько позже).

ENEMY — рейтинг врагов: от легкого противодействия до ожесточенных мастерских атак. Настройка осуществляется плавно по шкале **ENEMY.**

MISSION PLANNER — выбор планирования задания. (Этому будет посвящен отдельный раздел описания.)

ANIMATIONS — включение/выключение режима показа анимационных фрагментов.

SOUND — настройка звука:

— **SPEECH** — включение/выключение оцифрованной речи персонажей в игре;

— **MUSIC** — включение/выключение фоновой музыки.

EFFECTS — спецэффекты в игре:

— **OFF** — выключены;

— **MINIMAL** — ограниченное количество;

— **FULL** — полный звуковой режим.

VOLUME — общая громкость звука.

Опции **CARD, ADDRESS, INTERRUPT** и **DMA** позволят вам выбрать звуковую карту в соответствии с установленной на компьютере и выставить технические параметры звука.

CONTROLS — выбор устройств, с помощью которых будет осуществляться управление различными режимами полета «Apache»:

— **COLLECTIVE** — перемещение вверх-вниз;

— **TAIL ROTOR** — разворот в режиме зависа вертолета на одном месте;

— **CYCLIC** — движение машины по горизонтали: вперед, назад и повороты в стороны на скорости.

В качестве средства управления можно выбрать для всех режимов клавиатуру и самые разнообразные джойстики из предлагаемого списка.

QUICKSTART

Выбрав быстрое начало игры, вы окажетесь в вертолете, летящем над вражеской территорией. В опциях можно установить

бесконечное оружие, нескончаемый запас горючего, упрощенное управление. Все это будет работать на одну задачу — максимум действия. В этом режиме нет лимита времени. Цели автоматически захватываются и отслеживаются вашим наземным радаром, давая вам возможность просто лететь и вести огонь из всех видов бортового оружия.

Вооружение, которое вы можете использовать — это наводимые радаром ракеты **HELLFIRE,** ракеты **STINGER,** неуправляемые ракеты **HYDRA** и 30-мм пулемет. Легче всего в обращении ракеты **HELLFIRE.** Достаточно только выбрать цель, захватить ее в прицел и нажать пуск. Все остальное система наведения сделает за вас.

Выбрав из основного меню **QUICKSTART,** вы попадаете в настроечный режим из трех опций:

ARCADE — бесконечное оружие и топливо, упрощенное управление. Противник ведет по вашему вертолету ответный огонь. Полет заканчивается либо после вашей гибели, либо после нажатия **CTRL + ESC;**

INVINCIBLE — режим непобедимости. У вас неограниченное количество оружия и горючего, управление упрощено и неприятель не обстреливает «Apache». Полет в этом случае заканчивается только нажатием **CTRL + ESC;**

TOP TEN — список десяти лучших результатов по количеству набранных очков за уничтожение целей в аркадном режиме.

PILOT’S LOG

Журнал пилота. Отсюда начинается ваша карьера. Одновременно (каждый в своей кампании) в «Apache» могут играть до десяти человек. Для каждого есть свой слот, в который заносится имя пилота.

CREATE — создать нового игрока, введя с клавиатуры его имя.

RENAME USER — ввести пилота в игру.

RENAME PILOT — переименовать игрока.

DELETE — удалить из списка.

Данные журнала:

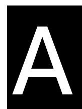
STATUS — состояние пилота;

TOTAL TIME — общее время игры;

COMBAT TIME — время в бою;

TOTAL MISSIONS — количество миссий, в которых данный пилот принял участие;

OUTSDANDING MISSIONS — незавершенные миссии;



SUCCESSFULL MISSIONS — выполненные миссии;

FAILED MISSIONS — проваленные миссии;

CURRENT CAMPAIGN — название текущей кампании;

CAMPAIGNS WON — кампании, в которых одержана победа.

FLIGHT

Общая информация.

Территориально «Apache» состоит из четырех районов, где будут проводиться полеты:

— форт «Hood», штат Техас — зона тренировки;

— Йемен — зона боевых действий;

— Корея — зона боевых действий;

— Кипр — зона боевых действий.

Используя тренировочные миссии в Техасе, вы изучите основы пилотирования вертолета и управление его бортовыми системами и оружием (всего десять тренировочных миссий).

В каждой области, где происходят реальные бои, предлагается большой выбор одиночных миссий (по десять) и целая кампания из большого количества выполняемых строго по порядку заданий.

TRAINING

Выбрав этот режим, вы попадаете в список десяти тренировочных миссий, выполняемых в любой последовательности. Во время тренировки можно установить бесконечное оружие — **INFINITE WEAPONS** и бессмертие, неразрушаемость вертолета — **NO CRASHES.**

SINGLE MISSION

В режиме одиночных миссий сначала выберите одну из трех зон боевых действий — **CYPRUS, YEMEN, KOREA (SELECT SCENARIO),** затем — одно из десяти предлагаемых заданий. Выбор осуществляется в произвольном порядке. После ознакомления с содержанием миссии, нажмите **COMMIT.** Вас ждет планирование, брифинг и полет.

CAMPAIGN

Выбор одной из трех кампаний. После определения зоны боевых действий, вы оказываетесь на базе, где знакомитесь с оперативной обстановкой, сложившейся к моменту начала операции. Каждая

кампания состоит из восьми уровней. Миссии на каждом уровне отличаются по сложности. Причем, вы не вольны в своем выборе, а исключительно подчиняетесь приказу, выполняя ту задачу, которую поставило командование. Выполняя одну миссию за другой, вы прогрессируете в кампании, постепенно продвигаясь к ее завершению.

NETWORK

Выбор варианта игры по сети до шестнадцати (!!!) игроков. Здесь главное — уцелеть самому, уничтожив при этом своих противников. Каждый действует за себя.

TWO PLAYER

Режим игры для двух участников по модему, сети или кабелю. Возможны три совершенно различных варианта **GAME MODE:**

— **COMBAT** — вы ведете бой друг с другом, не имея при этом ни друзей, ни помощников;

— **LEADER/WINGMAN** — позволяет вам совместно с другим игроком на двух машинах выполнять одиночные миссии;

— **PILOT/GUNNER** — два игрока составляют экипаж одного «Apache». Один — пилот, второй — стрелок. Цель — выполнение одиночных миссий.

В меню для игры двоих игроков можно установить позиции, которые займут вертолеты участников, погодные условия, время суток, уровень сложности (разрушаема или «бессмертна» машина), места игроков в кабине и так далее, в зависимости от выбираемого варианта игры.

Во всех случаях **ACTION!** — начало боевого вылета.

КАРТА МИРА

У вас есть выбор из трех географических областей — Йемен, Корея и Кипр. Эти районы были выбраны не случайно, так как они являлись еще совсем недавно «горячими» точками современного мира.

В Йемене вы — часть небольшого отряда морских десантников. Вражеские силы оккупировали страну, используя советское и западное вооружение. Однако противник недостаточно силен. Этот регион рекомендуется для тех, кто только приступает к выполнению первой кампании.

В Корее северо-корейские силы хорошо экипированы советской техникой. Плохие погодные условия и сложный рельеф местности делают миссии в этом районе более сложными.



Кипрский сценарий наиболее тяжел. Обе стороны имеют западное вооружение, включая и вертолеты «Apache», что делает идентификацию целей в бою чрезвычайно сложной. Вы расположены на базе в Джекелии.

Хотя все географические области в этом имитаторе основаны на реальных странах, тактические и военные особенности в игре отражены не идеально точно. Это сделано сознательно, так как авторы не ставили целью прославить американскую армию. Все начинается и заканчивается демонстрацией мощи только одного вертолета — «Apache». Все сценарии полностью вымышлены и не имеют к реальной действительности никакого отношения.

Однако небольшой экскурс в историю каждой территории поможет вам понять, почему для игры были выбраны именно эти три зоны.

ЙЕМЕН

Порт Аден был аннексирован Британией в 1839 г. как часть морских баз, используемых для защиты Индийской империи. В те времена Йемен управлялся имамами из Саны, авторитарными лидерами экстремистов.

Чтобы защитить свои интересы, англичане разделили страну на Северный и Южный Йемен и назвали последний Протекторатом Аден. Йемен и остальной арабский мир противостояли Британии во время Суэцкой войны 1956 г. И несмотря на потерю Суэцкого канала, Британия оставила себе Аден как базу для операций в Персидском заливе.

После смерти имама Ахмада в 1962 г., египтяне организовали в Сане переворот, который был встречен яростным сопротивлением племен имамов, поддерживаемых Саудовской Аравией и Британией. Бомбардировка баз в Саудовской Аравии египтянами привела обе стороны на грань войны, и британское присутствие в Адене стало невозможным. После поражения Египта в шестидневной войне 1967 г., египтяне были изгнаны из Северного Йемена, а англичане покинули Южный Йемен месяц спустя.

Нестабильность в регионе продолжалась следующие двадцать лет. В течение этого времени Южный Йемен получал ограниченную экономическую поддержку от Советского Союза. Многочисленные и кровавые смены правительств привели в 1986 г. к страшной войне. В конце концов установился нестабильный мир, который продолжался в течение четырех лет. При этом со стороны СССР поддержка была прекращена. После нескольких попыток объединить Север и Юг, в 1990 г. оба правительства достигли соглашения. И тем не менее, поскольку Аден больше не является стратегически важным пунктом и не связан с Саудовской Аравией, будущее региона представляется нестабильным и мрачным.

КОРЕЯ

В конце второй мировой войны СССР и США разделили Корею по 38-й параллели. В настойчивых попытках объединить страну 6 июня 1950 г. северяне вторглись на Юг. Штаты, заручившись поддержкой ООН, вмешались в процесс, и Южная Корея была освобождена.

Тем не менее генерал Макартур двинул свои армии дальше к китайской границе, собираясь объединить Корею уже под флагом Юга. Китайцы, в свою очередь, помогли северянам контратаковать. Война продолжалась более трех лет и совершенно опустошила страну.

Процесс восстановления для обоих сторон был чрезвычайно тяжел. Юг сконцентрировался на экономическом росте и процветал, особенно с 1987 г., после установления демократии. С другой стороны, Северная Корея влачила жалкое существование под управлением Ким Ир Сена и его сына и, как сорок лет назад, не оставляет надежды воссоединиться с Югом. Эта граница считается одной из наиболее опасных в мире. Многочисленные террористические акты со стороны северян наглядно демонстрируют желание продолжать конфронтацию с Югом.

Внимание Северной Кореи сконцентрировано на возможности приобретения ядерного оружия, и мир опасается еще одного северного вторжения.

КИПР

Страна была долгое время источником экстремальной вражды между Турцией и Грецией. С 1974 г. остров разделен на две зоны — греческую (60%) и турецкую (40%). «Зеленая линия», разделяющая две зоны, охраняется двумя тысячами «голубых касок». Греческие киприоты хотят воссоединиться с Грецией, но турки не хотят иметь греческую военную базу в пятидесяти милях от своего южного берега.

Попытки Британии создать объединенную греко-турецкую конституцию закончились провалом, а ООН избегала какого бы то ни было вмешательства. Британцы получили на южном берегу острова две базы — «Akrotiri» и «Dhekelia». Их основной интерес заключается в использовании острова как наблюдательного поста, следящего за обстановкой на Ближнем Востоке.

Остров страдает от серьезной активности многочисленных террористических организаций, в результате чего большое количество иностранцев было похищено террористами... (Насколько нам известно — Кипр сегодня существенно отличается от того, каким представлен в игре «Apache», но такова история. Что было, то было...)



ВЕРТОЛЕТ «Apache»

Кокпит

Кокпит «Apache» — двухместный тандем. Пилот сидит сзади, и второй пилот-стрелок — спереди. Вертолет может управляться как одним, так и другим членом экипажа. На AH-64C/D применен совершенно новый дизайн самой кабины и колпака. Предыдущие многочисленные датчики и табло заменены двумя многофункциональными дисплеями.

Панель пилота (задний кокпит)

Выбирается клавишей **HOME (F2).**

Основные приборы контроля за полетом:

ARTIFICAL HORIZON — искусственный горизонт. Показывает угол наклона по горизонтали вашего вертолета в четырех направлениях — влево, вправо, вниз (линия горизонта расположена ниже центральной отметки индикатора) и вверх (отметка — выше центра). Расположен в нижнем правом углу приборной панели над двумя другими датчиками;

AIRSPEED — указатель скорости. Показывает скорость полета в узлах от нуля до двухсот. Между показаниями скорости движения вперед и назад разницы нет. Прибор расположен справа внизу, над указателем искусственного горизонта;

ALTIMETER — показывает высоту полета в футах над уровнем моря. Все аэродромы, кстати, тоже расположены над уровнем моря. Две стрелки прибора откалиброваны таким образом, что определить абсолютную высоту можно исключительно точно. Расположен **ALTIMETER** внизу справа, в самом углу;

STANDBY COMPASS — компас. Показывает направление полета вертолета в градусах и с указанием сторон света. Расположен в верхнем левом углу приборной панели;

CLOCK — часы. Показывают текущее время, в котором проходит полет. Расположены в правом верхнем углу панели;

MULTIFUNCTION DISPLAY (MFD) — многофункциональный дисплей. На приборной панели пилота их два. Каждый имеет девять режимов, выбираемых по усмотрению пользователя. Для последовательного переключения используйте **[** — для левого дисплея, **]** — для правого. **SHIFT +], [** — просмотр в обратном направлении.

Если дисплей поврежден, используйте **CTRL +], [** чтобы его отключить. В одном и том же режиме оба **MFD** не работают.

РЕЖИМЫ РАБОТЫ МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОГО ДИСПЛЕЯ

GROUND RADAR — Наземный радар

Дисплей основан на показе символов, изображающих постройки и наземные средства под углом 45 градусов к вертолету. Нажатие **R** переключает картинку наземного радара на воздушный.

G изменяет дальность действия: малая — 2,5 мили, средняя — 5 миль, большая дистанция — 10 миль. К сожалению, нельзя считывать данные наземного радара с одного **MFD,** а воздушного — с другого.

Символы:

— **ромб** — постройка,

— **плюс** — наземное техническое средство.

Наземный радар не идентифицирует наземные цели на свои и вражеские. Будьте осторожны, особенно на Кипре, где обеими сторонами используется западное вооружение. Те же проблемы возникают, когда речь идет о невоенных транспортах, таких как грузовые конвои.

Если вы не уверены, враждебна цель или нет, используйте для визуальной информации систему **TADS** (о ней подробно ниже).

Обычно наземный радар автоматически оценивает ситуацию и выдает информацию о том, какая из целей является в данный момент наиболее опасной. Для того, чтобы «перебрать» их, используйте **BACKSPACE. SHIFT** + **BACKSPACE** — то же, но в обратном порядке. Отслеживаемая цель при этом высвечивается желтым цветом. Нажав **M,** можно переключиться между группами целей по значимости (надпись в правом нижнем углу радара), где: **ALL** — все, **HIGH** — особо опасные, **MED** — средние, **LOW** — малозначимые. **SHIFT** + **M** — просмотр в обратном порядке. Чтобы опознать цель, используйте **HELMET-MOUNTED SIGHT** — шлем с многофункциональным встроенным головным дисплеем,— или систему **TADS,** когда радар включен. Нажмите **Y,** чтобы выбрать режим **BORE.** Повторное нажатие вернет работу радара в обычный режим.

Помните, ваш радар не может смотреть сквозь холмы. В таких ситуациях вам придется маневрировать до тех пор, пока цели не появятся на радаре. После этого зафиксируйте изображение на радаре при помощи клавиши **U** и уйдите в укрытие, чтобы спокойно проанализировать полученную картинку.

CTRL + **R** — полное выключение радара.

R — повторное включение и работа в обычном режиме.



Важность целей на дисплее радара:

HIGH — наивысшая:

— **AAA** — противовоздушная артиллерия;

— **SAM** — ракетные установки «земля-воздух»;

— **APS** — бронетехника, оснащенная средствами борьбы с вертолетами;

MEDIUM — средняя: танки, артиллерия, боевые самолеты, военные корабли и радарные станции;

LOW — низшая: фортификационные сооружения, здания, прочая техника, корабли и самолеты.

AIR RADAR — Радар воздушной обстановки

Радар, использует символические отметки от целей, находящихся в воздухе вокруг вертолета. Зона действия — 360 градусов. Дистанция — 5 миль. **R** — включение радара, **CTRL** + **R** — выключить.

Символы:

— **квадрат** — дружественные воздушные цели;

— **крест** — неприятельские.

M — переключение между показом только вражеских объектов и всех имеющихся в данном районе.

Y — включение/выключение режима **BORE.**

TACTICAL SITUATION DISPLAY — Дисплей тактической ситуации

Символический дисплей дружественных и неприятельских воздушных и наземных целей. Зона действия — 360 градусов вокруг вертолета. Нажатием **K** изменяется радиус действия между 2,5 и 8 милями.

На дисплее также показаны запущенные ракеты.

Символы:

— **квадрат** — союзные воздушные объекты;

— **крест** — вражеские самолеты (вертолеты);

— **плюс** — наземные технические средства;

— **Т** — ракеты, наводимые радаром;

— **Т** (перевернутое) — ракеты инфракрасного наведения.

Режим FLIR — FORWARD LOOKING INFRA RED

Это часть **TADS** (системы визуального отслеживания и идентификации целей). Используется для идентификации цели, в настоящий момент выбранной **TADS.** Изображение объекта находится на дисплее **MFD.**

FLIGHT PLAN — План полета

Символический дисплей показывает вашу текущую позицию по плану полета (точки маршрута **A, B, C** и т.д.), засвечивая при этом очередную точку.

Нажимайте **N,** чтобы выбрать следующий **WAYPOINT** или **SHIFT** + **N** — предыдущий. Масштаб дисплея устанавливается автоматически. Дисплей ориентирован с вашим вертолетом на позицию «12 часов». В углах дисплея размещается следующая информация:

— вверху слева: **HEADING** направление полета вертолета;

— вверху справа: **BEARING** направление на цель (очередной **WAYPOINT**);

— внизу справа — время полета до точки;

— внизу слева — дистанция до точки.

Чтобы правильно лететь к следующей точке маршрута, разворачивайтесь до тех пор, пока показания **HEADING** и **BEARING** не совпадут. При этом очередной **WAYPOINT** будет в позиции «12 часов» на дисплее.

WEAPONS — Дисплей оружия

Показывает готовые к бою, заряженные в настоящий момент системы вооружения. Также подтверждает ручной выбор отстрела радиолокационных и тепловых ловушек **(CHA/FLA)** клавишами **CTRL** + **C** и включение/выключение системы **ECM** кнопкой **E.**

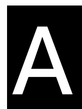
SYSTEM STATUS — Дисплей состояния систем

Показывает состояние всех важнейших бортовых систем вертолета.

Предупреждения:

— **радар** — наземный, воздушный, поврежденный;

— **топливо** — низкий уровень.



Ошибки:

— **DTV** — телевизионное изображение;

— **IHADSS** — шлем со встроенным головным дисплеем;

— **TADS** — ошибки лазера;

— **PNVS** — системы точного видения пилота;

— **FLIR** — дисплей **FLIR** второго пилота;

— **ECM** — система **ECM;**

— **COMMS** — принятие сообщений;

— **GUN** — пулемет.

MOVING MAP — Двигающаяся карта

Дисплей локальной географической карты отцентрирован на вашей текущей позиции и ориентирован на положение «12 часов» с «Apache». Имеется шесть масштабов от 0,3 мили до 10-ти миль. Для изменения дистанции используйте клавиши со стрелками.

ENGINE INSTRUMENTS — Показатели двигателя

Дисплей показывает количество оборотов в минуту **(RPM),** температуру двигателя **(TGT),** вращающий момент **(TORQUE)** и отсутствующий на настоящих машинах индикатор — **COLLECTIVE LEVEL POSITION** — изменение позиции вертолета относительно расстояния до земли (длинная шкала — «Apache» набирает высоту, короткая — снижается).

Данные дисплея достаточно важны, особенно когда необходимо посмотреть и правильно оценить режимы работы двигателя.

В отличие от самолетов, контроль газа у вертолета осуществляется в автоматическом режиме. Двигатель самостоятельно регулирует газ, чтобы держать обороты ротора на 100%. Именно таково число **RPM** в обычных условиях.

COMMUNICATIONS DATA PANEL — Панель сообщений

В верхней части приборной панели пилота, чуть правее середины, расположен буквенно-цифровой дисплей, передающий важнейшие для пилота данные: состояние топлива, оставшееся время полета, состояние систем вооружения и предупреждения о различных поломках и опасностях. Допустим — ракета в воздухе, и контакт — через 5 секунд и тому подобное.

В левом верхнем углу экрана находится датчик, информирующий игрока о степени сжатия реального времени в игровое. Вызвав этот режим клавишей **TAB,** можно скомпрессировать время в два, четыре, восемь и шестнадцать раз. Тем самым большое расстояние будет преодолено за несколько минут. Для того, чтобы обнулить показания и перейти в режим реального отсчета, необходимо нажимать **TAB** до тех пор, пока индикатор не исчезнет с экрана монитора.

СВЕТОВАЯ ПРЕДУПРЕЖДАЮЩАЯ ИНДИКАЦИЯ

На приборной панели находится несколько контрольных ламп, информирующих пилота о неисправностях.

ENGINE FAILURE LIGHTS — зажигается, когда поврежден двигатель.

FIRE WARNING LIGHT — зажигаются, когда на борту возникает пожар. Если это случается, приземляйтесь как можно быстрее, так как системы катапультирования пилота у вертолета нет.

ЗВУКОВАЯ СИГНАЛИЗАЦИЯ

Если количество оборотов винта в секунду превысит допустимую норму, зашкалив за 130%, вы услышите предупреждающий сигнал. Информация об опасности поломки продублируется на коммуникационной панели. Все это произойдет, уже когда **RPM** превысит 100%. Если в таком режиме двигатель будет работать продолжительное время, он выйдет из строя. Этого следует избегать, уменьшая позицию **COL** на панели **MFD ENGINE INSTRUMENTS.**

ПАНЕЛЬ ВТОРОГО ПИЛОТА-СТРЕЛКА (передний кокпит)

Вызывается нажатием клавиши **PGUP (F3).**

На приборной доске второго пилота присутствуют некоторые индикаторы заднего кокпита. Среди них левый и правый многофункциональные дисплеи **MFD,** коммуникационная панель сообщений, панель сигнализации. В левом верхнем углу при соответствующем режиме появляется датчик компрессии времени. Но есть в переднем кокпите и свои приборы, нигде больше не дублирующиеся.

FLIR (FORWARD LOOKING INFRA RED) — дисплей системы инфракрасного наблюдения присутствовал в качестве одного из



вспомогательных на **MFD** заднего кокпита. Здесь же этот экран, занимающий место в центре панели, является одним из наиболее важных и функциональных. Когда он используется с **MFD** пилота, вы можете видеть одновременно пять различных дисплеев — два передних, два задних и передний **FLIR.**

TADS — система наведения и идентификации целей. Ее дисплеи расположены над индикатором **FLIR** в центре сверху приборной доски. Второй пилот видит окружающую обстановку с помощью **TADS** в одном из трех возможных режимов — **DVO, FLIR** и **DTV.** Все три варианта поддерживают полноэкранное изображение сквозь окуляры **TADS.** Зона действия — 120 градусов влево и вправо, 30 градусов вверх и 60 — вниз.

DIRECT VIEW OPTICS (DVO) — телескопический вид с увеличением от 3,5 до 16-ти раз.

FORWARD LOOKING INFRA RED — инфракрасный режим с увеличением от 2-х до 11-ти раз.

DAY TV (DTV) — телевизионное изображение с увеличением от 28-ми до 126-ти раз.

Операции с **TADS** детально будут описаны в следующей главе, посвященной оружию «Apache».

IHADSS (INTEGRATED HELMET AND DISPLAY SIGHT)

Оба члена экипажа носят шлемы со встроенным головным дисплеем, в котором расположены многочисленные данные систем оповещения, ночного видения и т.д. Это устройство позволяет обоим членам команды пилотировать геликоптер днем и ночью, в любых погодных условиях, и дает возможность нацеливать оружие, просто глядя на цель.

Контрастность дисплея может быть установлена для различных световых условий нажатием **I.**

ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПОЛЕТЕ

Информация об условиях полета проецируется на правый глаз пилота моноклем, встроенным в шлем. В «Apache» все эти данные выводятся на весь кокпит в различных режимах.

HEADING INDICATOR — индикатор направления полета. Это, фактически, компас, показывающий направление движения на горизонтальной шкале, расположенной в верхней части кокпита. Разметка от 1 до 360 градусов. Нанесена через каждые 30 градусов. Маркер пеленга показывает направление на следующую точку маршрута.

ROLL ANGLE INDICATOR — индикатор угла крена (изогнутая шкала, расположенная ниже компаса). Показывает угол крена вертолета +/ 30 градусов. Когда оружие заряжено и готово к бою, данная информация с экрана **IHADSS** исчезает.

PITCH BARS — шкалы, показывающие угол наклона вертолета по отношению к земле. Они градуированы по 10 градусов и расположены параллельно горизонту в то время, как их внутренняя разметка направлена строго перпендикулярно земле. Если она находится ниже линии горизонта — вертолет накренен вперед и набирает скорость, если выше — наоборот. Разметка **PITCH BARS** представляет из себя пунктирную линию и расположена внизу в центре кокпита.

ALTITUDE SCALE — шкала высоты. Вертикальный дисплей в виде «термометра» расположен в правой части кокпита. Градуирован через каждые 50 футов. Используется с высоты двести футов.

VERTICAL SPEED INDICATOR — индикатор вертикальной скорости. Отцентрирован по шкале высоты и перемещается по ней, показывая, поднимается вертолет вверх или опускается вниз. Максимально возможные показатели — 100 футов в секунду. Имеет форму треугольника, острием направленного к шкале.

RADAR ALTIMETER — радарный указатель высоты. Это цифровой дисплей вашей высоты над землей в футах. Расположен рядом со шкалой набора высоты, строго посередине.

BAROMETRIC ALTIMETER — барометрический указатель высоты. Это цифровой дисплей высоты полета относительно уровня моря. Расположен рядом со шкалой высоты, в верхней ее части.

AIRCRAFT DATUM — перекрестье в центре экрана. Используется как ориентир горизонтального наклона вертолета.

AIRSPEED — указатель скорости полета. Данные представлены в узлах. Если вертолет летит назад, скорость показывается с отрицательным значением. Расположен цифровой индикатор **AIRSPEED** слева, посередине кокпита, строго напротив указателя **VERTICAL SPEED.**

TORQUE INDICATOR — цифровой указатель вращающего момента двигателя. Расположен вверху слева, над **AIRSPEED.** Данные указаны в процентах. 100 — оптимальное значение.

DISTANCE AND TIME — цифровые указатели дистанции (в морских милях) и времени (в минутах и секундах), оставшихся до очередной точки маршрута. Расположены в левом нижнем углу данных **IHADSS,** ниже **AIRSPEED.**

WEAPON DATA — буквенно-цифровой дисплей внизу **IHADSS,** чуть правее центра. Показывает, какой тип оружия подготовлен к выстрелу, количество имеющихся к нему боеприпасов и время до контакта с целью, если ракета уже запущена.



WEAPON STATUS — состояние текущего оружия:

— **ARMED** — заряжено;

— **UNARMED** — разряжено;

— **FAILED** — вышло из строя;

— **SAFE** — невредимо.

Информация расположена чуть выше данных **WEAPON DATA.**

TARGET LOCK STATUS — состояние захвата цели:

— **LOCKED** — захвачена;

— **SELECTED** — выбрана;

— **DESIGNATED** — обозначена.

Информация расположена рядом с данными **WEAPON STATUS.**

TARGET DATA — данные по цели. Если **TADS** активирован и цель сопровождается, ее название (тип) и расстояние до объекта будут показаны на дисплее внизу **IHADSS,** чуть левее центра.

TARGET STATUS — чуть ниже расположена информация о состоянии цели:

— **NO LOCK** (не захвачена) — не цель или оружие не заряжено;

— **ACQUIRED** (сопровождается) — оружие наведено на цель;

— **OUT OF RANGE** (вне дистанции) — цель находится за пределами радиуса действия бортового оружия;

— **UNDER RANGE** (короткая дистанция) — цель слишком близка для стрельбы из выбранного оружия;

— **TARGET OBSQURED** (цель скрыта) — оружие не может выстрелить прямо в цель;

— **OUT OF LOCK CONE** (вне обнаружения) — цель вне поля зрения оружия и систем наведения;

— **NO IR SIGNATURE** (не инфракрасная) — цель не подходит для поражения оружием с инфракрасным наведением.

HELMET-MOUNTED SIGHT — шлем со встроенным головным многофункциональным дисплеем. Находясь в нем, вы можете идентифицировать противника и осуществить точное прицеливание, только взглянув на него. Система установлена так, чтобы можно было смотреть вперед. Это так называемый режим **BORE.**

При взгляде сквозь кокпит бортовой компьютер автоматически выберет цель, ближе всего находящуюся к центру. Нажмите **L,** чтобы закрепиться на ней. Повторное нажатие снимает прицеливание. Если цель выходит из зоны действия **BORESIGHT** (вашего шлема), наведение ракеты на цель будет сорвано.

Нажмите **H,** чтобы выбрать **HELMET MODE** (режим шлема) — полноэкранный вид снаружи на 90 градусов вправо и влево, 80 градусов вверх и 45 — вниз. Изменить вид можно, используя **ALT** вместе с курсорными клавишами. Повернув «голову» пилота в нужном направлении, сверьте возможности дальнейшего маневра наведения при помощи шлема. Это делается следующим образом: в нижней части экрана расположено маленькое перекрестье. Это и есть прицел **BORESIGHT.** Он находится внутри небольшого прямоугольника **FIELD OF VIEW** — поля зрения. Перемещайте его по большому прямоугольнику — **FIELD OF REGARD** — полю обзора, дальше которого посмотреть невозможно. **REGARD** ограничивается рамками 90 градусов по горизонтали и 80—45 вверх и вниз соответственно.

Таким образом вы сможете точно сориентировать границы направления поворота головы, чтобы при стрельбе не сорвать наведение ракеты.

Когда вы используете режим шлема, система слежения автоматически выберет цель, расположенную ближе к центру дисплея **HELMET-MOUNTED SIGHT.** Нажатием **L** вы закрепляете наведение на данный объект. Если цель воздушная, вид будет замкнут в направлении на нее.

Повторным нажатием **L** можно снять прицеливание и перейти к выбору другого объекта.

Если вы в режиме шлема захватили цель и сопровождаете ее, после перехода в кокпит (при включенном радаре), цель будет устойчиво сопровождаться теперь уже радаром.

PILOT'S NIGHT VISION SYSTEM (PNVS) — система точного видения пилота. Это оборудование дает возможность пилотам обозревать местность в инфракрасных лучах в темное время суток при работе и в шлеме, и находясь непосредственно в кокпите. Включение и выключение режима осуществляется клавишей **V.**

ОРУЖИЕ

В вашем распоряжении имеется большое количество самого разнообразного оружия. Оптимальные варианты использования:

— воздух — воздух:

ракеты **STINGER** с инфракрасным наведением;

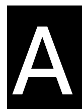
пулемет калибра 30 мм;

— воздух — поверхность:

ракеты **HELLFIRE AGM114A** с лазерным наведением;

ракеты **HELLFIRE AGM114B** с лазерным наведением;

ракеты **HYDRA M261,** неуправляемые;



ракеты **HYDRA M255,** неуправляемые;

пулемет калибра 30 мм.

Используя **ENTER,** вы переключаетесь последовательно с одного оружия на другое. **SPACE** — огонь. Оружие может быть заряжено, но не выстрелит, если вы находитесь на земле. Когда включен радар, **ENTER** последовательно переключает оружие «воздух-воздух», «воздух-земля».

Теперь подробно об использовании всех вышеперечисленных систем.

HELLFIRE AGM114A — Ракеты с лазерной наводкой

Это мощнейшая ракета класса «воздух-земля», используемая против бронетехники, сооружений и т.д. Максимальный радиус действия — 3 мили. Поражаемая цель подсвечивается лазерным лучом с самого «Apache» или с земли, дружественными силами взаимодействия. По сравнению с радарно наводимыми **HELLFIRE,** лазерная имеет преимущество в том, что вы можете обстреливать цели, не используя бортовой радар, применение которого заранее предупреждает противника о вашем присутствии. Минимальный радиус действия ракет этого класса — 2500 футов. Выстрел с более короткой дистанции не гарантирует точного попадания, так как у ракеты не будет достаточно времени для необходимого маневра и захода на цель.

Нажимайте **ENTER,** перебирая оружие, до тех пор, пока **AGM114A** не появится в правом нижнем углу дисплея **IHADSS.** Зажженная на экране надпись подтвердит, что оружие выбрано и заряжено. Поле зрения ракеты ограничивается большим квадратом на **IHADSS.** Следующая задача — опознать цель, используя шлем, радар или систему наведения **TADS.**

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ШЛЕМА:

Нажмите **HOME,** чтобы выбрать вид вперед. Шлем автоматически захватит цель, находящуюся в центре экрана. Этот режим **(BORE)** — самый простой метод навестись на цель в полете. Оружие готовится к бою, ориентируясь на текущий отслеживаемый объект. Если на экране целей нет, разворачивайте вертолет до тех пор, пока противник не окажется в поле действия шлема. (Используйте для этого радар или дисплей тактической обстановки. Они помогут вам решить, в какую сторону поворачиваться.) Когда цель выбрана, ее позиция показывается на дисплее **IHADSS** специальным квадратом небольшого размера **TARGET DESIGNATOR BOX (TDB).** Тип цели и расстояние до нее показывается в левом нижнем углу **IHADSS.** Автоматический выбор подтверждается надписью: **SELECTED,** появляющейся на дисплее (в нижнем правом углу). Когда вы маневрируете, система продолжает

выбирать цели ближе к центру экрана, автоматически переключаясь между ними, если это необходимо.

Чтобы сохранить наведение на конкретную цель, нажмите **L.** После этого можно продолжать осмотр пространства вокруг вертолета, а новые, появляющиеся вблизи центра экрана цели, выбираться не будут. Этот режим подтверждается словом **LOCKED,** сменяющим **SELECTED** на дисплее **IHADSS.** Впрочем, для того, чтобы выстрелить, фиксировать наведение на выбранную цель нет необходимости.

Поле зрения ракеты показывается на **IHADSS** большим квадратом. Когда небольшой квадрат захвата цели **(TDB)** находится в зоне видимости ракеты, рамка большого квадрата меняется с пунктирной линии на сплошную, подтверждая тем самым, что ракета обязательно достигнет цели (естественно, дистанция должна быть подходящей).

Данные манипуляции сопровождаются появлением на экране надписи **ACQUIRED** вместе с показателем времени, оставшегося до взрыва (в секундах). В данном случае вероятность точного попадания чрезвычайно велика. После запуска таймер начинает отслеживать время до взрыва.

Если вы не используете **BORESIGHT MODE,** нажмите **H,** чтобы выбрать режим шлема. Появится полноэкранный вид наружу из вертолета сквозь шлем. При помощи **ALT** и курсоров плавно меняйте изображение. Система «взгляда» автоматически выбирает цель, ближайшую к центру дисплея. Нажмите **L,** чтобы захватить ее. Повторное нажатие снимает сопровождение и позволяет продолжать визуальный поиск других объектов. При этом экран видимости ракеты и индикатор захвата **(TDB)** функционируют так же, как было описано выше.

Итак:

— **BORESIGHT MODE** (режим из шлема со взглядом вперед из кабины):

1. Нажать **ENTER** для выбора оружия;

2. Двигайтесь к цели для ее автоматического выбора;

3. Используйте **SPACE** для пуска ракеты, когда дистанция до цели будет соответствовать ТТД оружия;

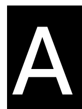
— **HELMET MODE** (режим шлема при свободном вращении головы пилота):

1. Нажать **H** для выбора свободного режима шлема;

2. Нажать **ENTER** для установки нужного оружия **(AGM114A);**

3. Изменить вид из кабины сквозь шлем, вращая голову пилота;

4. Использовать **SPACE** для выстрела с нужной дистанции.



ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ РАДАРА:

Нажмите **R,** чтобы активировать наземный радар. Обычно он автоматически отражает складывающуюся ситуацию и показывает наиболее опасные для вас цели. Вы можете переключаться между разными целями, нажимая **BACKSPACE** или **SHIFT + BACKSPACE,** для возврата к предыдущим. Используйте **M,** чтобы переключаться на группы цели по степени их важности — наиболее опасные, средние, незначительные (см. выше) или **SHIFT + M** — для просмотра в обратном порядке. Когда цель выбирается, ее тип и дистанция (в морских милях) появляются на радаре. Разворачивайте вертолет до тех пор, пока цель не покажется перед вами, засвеченной на дисплее. Ее позиция будет отмечаться на **IHADSS** все тем же небольшим квадратом **TDB.** Тип и расстояние будут указаны в левом нижнем углу **IHADSS.** Если выбранная цель уходит с дисплея в сторону, на экране появляется прямая линия, соединяющая центр экрана с ушедшим из зоны видимости объектом. Это — вектор цели. Для того, чтобы снова поймать ее на экран, разворачивайте вертолет в направлении уходящей линии. Линия становится пунктирной, если цель ушла за ваш вертолет и находится сзади.

Итак:

1. Нажмите **R** для выбора наземного радара;
2. Нажмите **ENTER** для подготовки ракет;
3. Развернитесь по направлению к цели;
4. **SPACE** — пуск ракет.

Когда радар включен, для того, чтобы определить цель используя шлем, нажмите **Y.** Это отключит автоматическое нацеливание радара. Дисплей подтвердит переход в этот режим надписью **BORE.** Повторное нажатие **Y** вернет радар к обычному автоматическому отсмотру.

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ **TADS:**

Вы можете отслеживать цели и захватывать их при помощи любой из трех систем **TADS — FLIR, DVO** или **DTV.** Нажатие **T** переключает вас между этими режимами. Изменение масштаба изображения осуществляется клавишами с боковыми стрелками (не курсорами, а **«,»** и **«.»**). Вид плавно изменяется **ALT + курсорными кнопками.**

Когда режим **TADS** активирован, система автоматически выбирает цель, ближайшую к центру экрана. Нажатие **L** фиксирует захваченный объект. При этом, несмотря на изменение вида, **TADS** продолжит проводку заданной цели. Повторное нажатие **L** — снять сопровождение и вернуться к свободному поиску. Квадрат захвата цели **(TDB),** экран поля видимости оружия и вектор направления на уходящую цель — все это работает так же, как было описано выше. Если вы возвращаетесь в кокпит, дисплей

радара подтверждает выбор цели и ее захват системой **TADS.** Нажатие **Y** — восстановить поиск радаром.

Вертолет не управляется в режиме **TADS,** так как для одного игрока и маневрировать, и, одновременно, использовать **TADS** очень сложно. Поэтому, в данном случае полет проходит в автоматическом режиме.

Итак:

1. Нажать **T** для выбора режима **TADS;**
2. Нажать **ENTER** для установки оружия;
3. Двигаться в сторону цели для автоматического захвата;
4. **SPACE** — огонь с доступной дистанции.

ЗАПУСК РАКЕТЫ БЕЗ УСТОЙЧИВОГО ЗАХВАТА **(NO LOCK):**

Обычно **HELLFIRE** с лазерным наведением выстреливается после того, как цель выбрана и устойчиво сопровождается **(LOCK).** Однако возможна стрельба по цели просто в ее направлении без полного захвата.

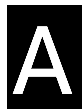
При этом за несколько секунд до подрыва цель опознается системой **TADS,** и ракета автоматически разворачивается и закрепляется на объекте. Эта тактика используется в ситуациях, когда вы хотите минимально сократить возможность обстрела со стороны противника, оставаясь незаметным для радаров большую часть времени полета выпущенной вами ракеты и проявляясь только непосредственно перед взрывом. Так как максимально возможное расстояние ракета пролетает за четырнадцать секунд, его достаточно, чтобы вас обнаружили по работающему радару. В данном же случае вы будете видимы в два — два с половиной раза меньше. Если ракета запускается без опознавания и захвата цели, таймер до взрыва не работает.

Возможен вариант стрельбы **HELLFIRE** очередями из нескольких ракет. Каждый следующий запуск произойдет через 10 секунд после предыдущего. Если очередная цель оказывается разрушенной, **TADS** выбирает следующую, и уже ушедшая ракета ложится на новый курс. В этой ситуации таймер включается и показывает, сколько осталось времени до контакта с противником.

ПУСК РАКЕТЫ ПОСЛЕ ОПОЗНАВАНИЯ ЦЕЛИ ДРУЖЕСТВЕННЫМИ НАЗЕМНЫМИ СИЛАМИ:

Если ваша цель захвачена радарами ваших техсредств, находящихся на земле, необходимо приблизиться к ней с заряженными и готовыми к бою **HELLFIRE.**

TADS автоматически замкнется на цель и, если позволяет дистанция, вам достаточно просто открыть огонь.



HELLFIRE AGM114B — Ракеты с радарным наведением

Они идентичны лазерным ракетам по части эффективности, скорости и работы дисплеев **IHADSS** при наведении, сопровождении и подрыве.

Однако есть и отличия. Основное из них состоит в том, что ракеты с радарным наведением эффективно работают на дистанции свыше 5,5 мили. При этом можно вести огонь сразу по нескольким целям, переключая ракеты непосредственно в воздухе. Главное — сохранять чистой дистанцию между вертолетом и объектом с тем, чтобы радар работал устойчиво и без помех, продолжая поиск и слежение.

Эти ракеты могут запускаться без идентификации цели радаром. Максимальное расстояние радарные **HELLFIRE** могут преодолеть за 24 секунды. Поэтому после запуска можно спрятать вертолет в укрытие (за невысокий холм), чтобы все это время ваш радар не выдавал местонахождение «Apache». Для этого сначала определите, что потенциальная цель действительно появилась на наземном радаре. Затем нацельтесь на нее и произведите выстрел. Нажмите **U** для закрепления радара на цели и спрячьтесь в укрытие. При этом таймер, отсчитывающий время до взрыва, действует так же, как и для ракет **AGM114A.**

Незадолго до попадания вы вновь должны появиться на поле боя (в зоне прямой видимости), чтобы радар в решающий момент смог отследить цель. На практике запускается таким способом не более двух ракет. Помните о том, что нужно «разморозить» радар, нажав **U** для перенацеливания на другой объект.

Итак:

1. Нажмите **R** для выбора наземного радара;
2. Нажмите **ENTER** для подготовки ракет к бою;
3. Развернитесь вперед на цель;
4. **SPACE** — огонь с доступной дистанции.

HYDRA 70 MM ROCKETS — Несамонаводящиеся ракеты

Максимальный радиус действия — 3 мили.

С девятнадцатью ракетами в каждом из четырех контейнеров, «Apache», таким образом, может иметь на борту в общей сложности семьдесят шесть штук.

Ракеты оснащены боеголовками двух типов:

— **M255** — против наземных целей, грузовиков и других вертолетов;

— **M261** — многоцелевая головка против наземных целей, бронетехники, поездов и т.д.

Эти ракеты могут быть выпущены даже с земли, когда вертолет остается неподвижным, так как контейнеры управляются и могут наводиться под разными углами. Происходит это автоматически, если цель выбрана наземным радаром или **TADS.**

Так как **HYDRA** — ракета не самонаводящаяся, необходимо навестись на цель при помощи **IHADSS, TADS** или наземного радара. Нажимая **ENTER,** выберите ракеты и проверьте их боеготовность на дисплее **IHADSS.**

Линия взгляда, называемая **I-BEAM,** центрируется на дисплее **IHADSS** как два расположенных рядом знака **][**. Рядом находится маркер подъема контейнера с ракетами, имеющий на дисплее вид перекрестья. Он расположен на вершине луча, и это значит, что контейнер установлен горизонтально, строго параллельно крылу.

Для точного выстрела необходимо совместить луч взгляда, маркер подъема контейнера и отметку от цели, сопровождаемой бортовыми системами слежения.

Имеется возможность вручную откорректировать угол наклона контейнера:

W — поднять вверх;

S — опустить вниз.

Это в случае, если нет опознанных целей.

В любом варианте маркер подъема наводится на объект и производится выстрел. Оба типа **HYDRA** могут быть запущены и без опознавания целей.

Итак:

1. Нажать **R** для выбора наземного радара или **T** для **TADS**;
2. Выбрать **ENTER** нужные ракеты;
3. Развернуться к цели для автоматического выбора;
4. Совместить маркер (перекрестье) с объектом;
5. Пуск ракеты с доступной дистанции.

ОПОЗНАВАНИЕ НАЗЕМНЫХ ЦЕЛЕЙ ДЛЯ ДРУГИХ САМОЛЕТОВ:

Если ваше задание связано с опознанием определенной цели для ракетной атаки других союзных вертолетов или самолетов, для



начала найдите нужный объект и замкните на нем свой радар, нажав **L.** Вам сообщат о том, что другой вертолет вышел на цель и атаковал ее.

STINGER IR AIR-TO-AIR MISSILE — Ракеты класса «воздух-воздух» с инфракрасным наведением

Это самонаводящиеся ракеты с радиусом действия три мили. После выбора данного оружия, в центре **IHADSS** вы увидите маркер наводки (ромб посередине экрана) и отметку **BORESIGHT.** Включите воздушный радар, используя **R.** При этом автоматически будет выбрана цель, представляющая для вас максимальную угрозу. Она окажется захваченной в квадрат слежения — **TDB** (как и при нацеливании **HELLFIRE**).

В левой части **IHADSS** вы увидите список из четырех вертикально расположенных чисел, где:

B — направление на цель в градусах;

A — высота цели в сотнях футов;

S — скорость цели в узлах;

H — направление полета цели в градусах.

Когда оружие будет наведено на цель **(TARGET ACQUIRED),** ромб наводки **STINGER** совпадет с изображением квадрата отслеживания цели **TDB.** Также на экране вы увидите прогнозируемую точку встречи ракеты с целью (небольшое перекрестье невдалеке от места совпадения ромба и квадрата).

Для того, чтобы попадание было наиболее вероятно, разверните вертолет таким образом, чтобы эта точка была на одной линии с **BORESIGHT** и запускайте ракету с расстояния менее 8000 футов.

Итак:

1. Нажать **R** для выбора воздушного радара;
2. Нажать **ENTER** для выбора **STINGER**;
3. Развернуться вперед на цель;
4. Совместив вышеуказанным способом маркеры, произвести выстрел **SPACE** по захваченной цели.

30 MM CHAIN GUN — Пулемет

Используется как в воздушном бою, так и против легкобронированных наземных целей. Хотя он ограничен и в радиусе действия — 4500 футов, и в убойной силе, тем не менее его

применение бывает оправдано. Тем более, что управление может осуществляться из всех режимов слежения — радар, **TADS** или **IHADSS.** Когда задействован воздушный радар, пулемет наводится таким образом, чтобы сместить **BORESIGHT** на точку нацеливания (квадрат **TDB**). Таким образом, цель оказывается в радиусе действия пулемета. Причем эта зона весьма ограничена — 11 градусов вверх, 60 — вниз, 100 — влево и вправо. Когда пулемет используется с наземным радаром, **TADS** или **IHADSS,** он наводится так, чтобы предполагаемая точка встречи с противником, показанная на **IHADSS** большим знаком **X,** совпала с выбранной целью.

Если эта точка нацеливания оказывается вне дисплея **IHADSS,** на экране показан вектор направления, в котором вам следует разворачивать свою машину. Он показан пунктиром, когда противник находится за вами.

Если огонь из пулемета осуществляется без выбора цели, он производится прямо вперед или в направлении взгляда пилота из шлема.

ЛОВУШКИ

Это основные меры противодействия против неприятельских ракет. **FLARES** — от инфракрасного наведения, **CHAFF** — от радарно-наводящихся ракет и зенитной артиллерии, управляемой радарами.

После того, как бортовые системы «Apache» предупреждают об угрозе, обе защитные системы предлагаются к использованию. Вы можете отстреливать их и вручную **(C — CHAFF, F — FLARE),** и установив автоматический режим **CTRL + C.**

«Apache» несет на борту по тридцать порций каждой. Вообще старайтесь их экономить и избегайте повреждений маневрированием. Более того, даже отстрелив ловушки, немедленно уходите в сторону.

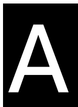
ELECTRONIC COUNTERMEASURES (ECM)

Это средство электронного противодействия.

Если ваш вертолет захвачен радаром противника, бортовой **ECM** автоматически пытается подавить неприятельскую систему наведения при помощи блокировки частот. Если вы не хотите, чтобы **ECM** функционировал, кнопка **E** в любой момент отключит этот полезный режим.

Помимо **ECM** на вертолете установлена и полностью автоматизированная система **IR JAMMER,** отвечающая на перенацеливание выпущенных в вас ракет с инфракрасным наведением. Отключить **IR JAMMER** невозможно.

MISSION BRIEFING — Боевой приказ



Здесь вы можете ознакомиться с содержанием самой миссии. Доступ в этот режим осуществляется после выбора задания из предлагаемого списка или перед выполнением очередной задачи в кампании. Находясь в меню оперативной тактической карты и завершив все необходимые манипуляции (речь о которых пойдет ниже), вы переходите к выполнению миссии, использовав опцию **TAKE-OFF.**

Находясь в меню получения приказа, самым тщательным образом ознакомтесь с его содержанием. Обязательно изучите план полета, очередность прохождения контрольных точек маршрута и особые отметки.

После щелчка на **TAKE-OFF,** вы оказываетесь непосредственно в кокпите. Ваш вертолет при этом полностью заправлен топливом и вооружен либо по умолчанию, либо при вашем непосредственном участии.

В конце полета, завершив задание (успешно или нет, не важно), вы вновь оказываетесь в меню итогового брифинга. На экране показан ваш маршрут и эффективность действий при выполнении задачи.

После тренировочной или одиночной боевой миссии вы можете занести результат в боевой журнал. **(DO YOU WISH TO LOG THIS MISSION?)** Если вы не сделаете этого, детали полета сохранены не будут.

Во время прохождения кампаний результаты вылетов можно заносить в журнал сразу же после выполнения или провала миссии, а можно, в случае неудачи, повторить попытку **RETRY.**

Если в меню настроек вы установили наличие в игре режима **MISSION PLANNER,** становится доступными масса режимов, позволяющих изучить план полета более детально.

КАРТА

После начала каждого брифинга план полета отражен на подробной карте местности предстоящих боевых действий. Изображение отцентрировано в зависимости от того, где будет выполняться задание.

Однако щелчок правой кнопки мыши на любой участок карты перенесет вас в совершенно другой район, центром которого станет место, указанное курсором.

ОПЦИИ МЕНЮ БРИФИНГА

Помимо режима **BRIEFING** — непосредственное получение приказа и **TAKE-OFF** — переход в кокпит вертолета, вы имеете возможность перед вылетом поработать с большим подготовительным меню.

MAP TOOL BOX

Меню управления картой полностью функционирует при включенной опции **PLANNER:**

ZOOM — щелкните и удерживайте левую кнопку мыши, двигая ее диагонально, чтобы определить район, который хотите увеличить. После того, как клавиша будет отпущена, выбранная область займет весь экран. Один щелчок кнопкой просто увеличивает детализацию фрагмента карты, на котором находится курсор;

ROTATE — используется для вращения карты вокруг центра экрана. Выберите эту функцию, затем щелкните и удерживайте левую кнопку мыши. Перемещайте ее в сторону для того, чтобы поворачивать изображение. Это поможет вам лучше сориентироваться на брифинге;

WAY — щелкните, чтобы активировать режим показа точек маршрута. Каждое нажатие создает новый **WAYPOINT** в месте, указанном курсором. Чтобы снять его, щелкните сначала на символ **WAYPOINT,** затем на **DELETE,** удаляя тем самым точки карты. Для того, чтобы передвинуть точку маршрута в новую позицию, щелкните на нее и переместите по карте в нужное место. Чтобы вставить **WAYPOINT** между двумя уже существующими, сначала выберите точку в конце отрезка, а затем нажмите **INSERT.** При этом новая отметка встанет посредине этапа, а **WAYPOINT** получат новые наименования. Режим **INFO** позволяет вам просмотреть информацию о точках маршрута, такую как координаты, рекомендуемую скорость полета и высоту, а также тип **WAYPOINT'**а (поворот, приземление, цель и т.д.). Эти данные при желании можно изменить.

О прохождении точек маршрута вы будете получать соответствующие сообщения. Начальный и конечный **WAYPOINT'**ы изменены быть не могут, но между ними вы сможете самостоятельно спланировать свой маршрут.

BACK — возврат к предыдущему уровню масштабирования карты.

FIT — возврат к оригинальным установкам масштаба и отсутствию вращения карты.

KEY — режим включения/выключения отдельных режимов карты, показывающих некоторые составляющие общей картины — точки маршрута, дороги, радиус действия дружественных или неприятельских зенитных батарей, секторную разметку и т.д.

MET — вывод на экран данных метеорологической разведки, таких как скорость и направление ветра, общее состояние погодных условий и прочее.

Этот элемент игры также совсем не является лишним, так как сильный ветер сносит вертолет, и вам нужно знать, в какую



именно сторону, чтобы своевременно вносить соответствующие коррективы.

PAY — включение дисплея перевооружения вертолета. Оружие может быть загружено только симметрично, на концы крыльев, во внутренние и внешние пилоны. Пулемет присутствует всегда и полностью заряжен. Топливо заправлено по максимуму. А вот с ракетами можно интенсивно поработать:

— **WINGTIP** — предназначены только для **STINGER;**

— **OUTER POD** — ракеты **HYDRA** и **HELLFIRE** всех модификаций и типов;

— **INNER POD** — то же самое.

Для выбора нужного оружия щелкните на соответствующую опцию, и дисплей покажет вам новый вариант боекомплекта, уже установленный под крыльями.

DISABLE — используется для работы с режимом **3D.**

3D — эта опция открывает в центре экрана небольшое окно трехмерного вида, которое удобно использовать для предварительного визуального изучения отдельных областей территории, над которой будет проходить предстоящий полет. Окно имеет три возможных режима:

— **FLY** — щелкните на любую часть карты, и трехмерный вид будет перемещаться, словно в полете, в указанном направлении. При этом по карте будет двигаться символ **3D.** Если удерживать левую кнопку мыши нажатой, изображение будет неотрывно следовать за перемещениями курсора, плавно меняя направление движения (полета);

— **POINT** — щелчок на любую кнопку карты, и изображение в окне начинает вращаться вокруг указанного места;

— **SAT** — вертикальный вид со спутника на отмеченный фрагмент территории. Размер экрана при этом можно увеличить или уменьшить при помощи кнопки, расположенной в правом нижнем углу окна. Снять изображение — кнопка вверху слева.

Все вышеуказанные режимы при умном их использовании помогут вам, во-первых, детализировать маршрут полета и, во-вторых, тщательно подготовиться к тем условиям, которые ожидают вас над поверхностью земли в районе боевых действий.

ПОЛЕТ

По сравнению со многими современными вертолетами, «Apache» достаточно прост в управлении. Автоматическая система стабилизации и некоторые другие технические новшества существенно влияют на работу пилота, облегчая ему задачу. В этом отношении игра еще более доступна, так как в нее включен упрощенный

режим пилотирования — **ARCADE,** который предельно уменьшает возможность крушения новичков.

Для тех, кому имитаторы вертолета не в новинку, «Apache» включает режим **REALISTIC,** который моделирует реальное управление настоящей машиной.

Режим ARCADE

Находясь в кокпите, нажмите **Q,** чтобы поднять вертолет, **A** — опуститься. Этот режим влияет только на изменение высоты. Уровень подъема или спуска зависит от того, насколько долго удерживается соответствующая клавиша.

Для движения вперед используется рукоятка джойстика или клавиша курсора **UP.** При этом вертолет накренится вниз, но снижения не будет. После того, как желаемая скорость будет достигнута, соответствующую кнопку можно отпустить. Скорость полета в этом случае не изменится, а машина выровняется по вертикали. Для сброса скорости рукоятка джойстика отклоняется назад или нажимается клавиша **DOWN.** Вертолет задирает нос, но при этом не взлетает. Когда скорость достигает желаемой отметки, прекратите нажатие. При этом установится последнее значение скорости. На минимальной скорости, или в режиме зависа, отклонение джойстика влево-вправо или нажатие соответствующих курсорных кнопок позволит двигаться вбок. При высокой скорости эти действия приводят к развороту вертолета в указанном направлении.

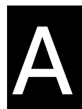
На низкой скорости или в зависе разворот вертолета осуществляется при помощи кнопок **Z (INS)** — влево, **X (DEL)** — вправо. Таким образом, вы даже можете вращать машину вокруг собственной оси. При этом, чем выше скорость, тем меньше эффект, вплоть до его полного исчезновения при 150 милях.

В аркадном режиме невозможны различные воздушные маневры и трюки, а скорость не превысит значения 150 миль в час.

Режим REALISTIC

В этом варианте управления компьютерный «Apache» способен выполнять все фигуры высшего пилотажа, доступные реальному вертолету. Чтобы в полной мере использовать возможности машины, вам нужно научиться точно координировать все три основные функции управления полетом во многих маневрах. Различные вариации зависят от многих причин — аэродинамики, скорости полета, сопротивления воздуха, веса геликоптера, рельефа машины в зависимости от загрузки разных контейнеров с оружием и так далее.

Управление



Как и в настоящем «Apache» в первую очередь вы имеете дело с тремя режимами контроля полета.

CYCLIC — джойстик №1 или курсорные клавиши позволяют контролировать угол наклона вертолета по вертикали и горизонтальный крен. Винты вращаются, а угол расположения лопастей относительно земли циклически меняется, что и приводит к соответствующим переменам в положении вертолета в воздухе. На низких скоростях это управление используется, чтобы двигаться в различных направлениях вперед, назад, в стороны. На высоких скоростях основной эффект достигается большим креном вертолета в заданном направлении, за счет чего и происходит разворот машины.

COLLECTIVE — влияет на подъем вертолета задаваемым вращением ротора. Изменение угла расположения лопастей приводит к набору или потере высоты. Это касается всех скоростных режимов, в том числе и когда вертолет неподвижно висит в воздухе. От данного аспекта управления зависит также и соотношение набора скорости и высоты.

В игре контроль за режимом **COLLECTIVE** осуществляется при помощи клавиш **Q** и **A.** Кнопки **1...0** устанавливают момент вращения соответственно от 10 до 100%.

TAIL ROTOR — управление хвостовым винтом. Используется для вращения вертолета вокруг вертикальной оси (например, повороты в стороны во время зависания).

В реальном «Apache» пилот контролирует хвостовой винт с помощью педалей. В игре управление осуществляется клавишами **Z (INS)** и **X (DEL)** или вторым джойстиком (возможно также применение педалей, если ими оборудован ваш компьютер).

ТОРМОЗА — активируются нажатием клавиши **B.** Используются для замедления скорости снижения непосредственно при посадке.

СЖАТИЕ ВРЕМЕНИ — вызывается нажатием **TAB** и применяется для того, чтобы в кратчайший срок осуществить перелет из одной удаленной точки к другой. При этом возможны четыре режима компрессии — в 2, 4, 8 и 16 раз. Быстрое выключение и переход к нормальному течению времени — **CTRL + TAB.**

ДЖОЙСТИК — нажатие клавиш **CTRL + J** переключает управление между клавиатурой и джойстиком. Перекалибровка осуществляется после комбинации **ALT + J.**

Маневрирование

ВЫРУЛИВАНИЕ.

«Apache» имеет сдвоенный винт на корпусе и один винт на хвосте. Для того, чтобы начать движение, величину вращающего момента необходимо поднять хотя бы на 20% **(COLLECTIVE).** Этого будет достаточно, чтобы машина оторвалась от поверхности. Для начала движения вперед используется режим **CYCLIC.** Изменяя вращающий момент в режиме **COLLECTIVE** до 50%, можно развить скорость до 50-ти узлов. Находясь в таком состоянии, «Apache» готов подняться в воздух. Установите **CYCLIC** в нейтральное положение (выровняйте машину относительно земли), прежде чем добавить вращение винтов. В противном случае, вместо взлета вертолет резко клюнет носом вниз и разобьется. Чтобы замедлиться, используйте комбинацию движения назад и тормозов. Возможно медленное перемещение назад в режиме **CYCLIC,** но при этом нельзя уходить в сторону.

Используйте хвостовой ротор, чтобы управлять машиной на земле. Эффективность его действия понижается при увеличении скорости движения вперед. Это сделано в целях безопасности.

ЗАВИСАНИЕ.

Этот простой маневр достигается подъемом **COLLECTIVE** до 80% вращающего момента. Вообще, это часто зависит от общего веса вертолета. Когда вы достигаете нужной высоты, уменьшите вращающий момент на 10—20% до тех пор, пока вертолет не прекратит взлет.

Эффект «воздушной подушки» понижает вращающий момент, необходимый для зависания на высоте ниже 50-ти футов. Чтобы почувствовать это, сбросьте уровень **COLLECTIVE** до тех пор, пока вертолет не начнет медленно снижаться. Машина станет опускаться до тех пор, пока «подушка» не начнет действовать, поддерживая геликоптер над землей.

ПОЛЕТ ВПЕРЕД ИЗ ЗАВИСАНИЯ.

Чтобы ускориться, необходимо опустить нос вертолета. Вращение лопастей при изменении угла дает возможность разогнать машину и увеличивать скорость. Однако опускание носа уменьшает вертикальную составляющую подъема и, если уровень **COLLECTIVE** не установлен в достаточном объеме, геликоптер будет опускаться вниз.

Правильная техника состоит из комбинации использования режимов **CYCLIC** и **COLLECTIVE,** чтобы, с одной стороны, разогнаться, а с другой, сохранять набранную высоту. Потренировавшись, вы можете достигнуть максимального ускорения, опуская нос вертолета на 30 градусов вниз и удерживая вращающий



момент на 100%. Набором скорости движения вперед можно увеличить высоту и уменьшить скорость подъема.

Выровняйте фюзеляж, когда достигнете необходимой скорости, и установите уровень **COLLECTIVE** так, чтобы не продолжать набор высоты.

ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД.

Подъем, создаваемый винтами, повышается со скоростью полета вперед. Это явление известно как перемещающий подъем. В результате этого понижается вращающий момент, который устанавливается в соответствии с основным уровнем полета. Это продолжается на скорости 60—70 узлов. При большей скорости повышение аэродинамической подъемной силы повышает вращающий момент до максимального значения.

РАЗВОРОТ.

На малой скорости и при зависании развороты осуществляются при помощи хвостового винта. На высокой скорости — поворотами вертолета влево и вправо. В режиме **REALISTIC** машина при поворотах смещается вбок. Чтобы уменьшить этот эффект, необходимо повысить скорость полета.

Потеря высоты при повороте устраняется увеличением величины режима **COLLECTIVE.** Это предпочтительней, чем тянуть на себя рукоятку джойстика, меняя значение **CYCLIC.**

ЗАМЕДЛЕНИЕ ПЕРЕД ЗАВИСАНИЕМ.

Самый эффективный способ замедлить скорость полета — нажатие клавиши **DOWN** в режиме **CYCLIC.** При этом приподнявшийся нос вертолета будет понижать величину вращающего момента. Выровняйте вертолет по отношению к земле и не забудьте чуть добавить оборотов винту **(COLLECTIVE),** чтобы не упасть на землю.

Замедлите скорость до 10-ти узлов и нажмите клавишу **O** для автоматического зависания. После этого скорость упадет до нуля, а высота стабилизируется. (Для того, чтобы отключить автоматическое зависание, необходимо набрать скорость свыше 10-ти узлов).

Для изменения высоты используйте режим **COLLECTIVE.**

ПОСАДКА.

Обычно совершается из режима зависания. Осторожно уменьшите уровень **COLLECTIVE** (частоту вращения винта). Зависните над землей. Если при этом будете смещаться назад или в стороны, вертолет обязательно получит повреждения.

ПОЛЕТ НАЗАД ИЛИ ВБОК.

«Apache» — высокоманевренная машина и может двигаться назад и в стороны со скоростью до 60-ти узлов. Будьте осторожны,

совершая эти маневры, если у вас нет индикации воздушной или наземной скорости.

Когда используется хвостовой винт, очень просто потерять ориентировку.

ПЕТЛИ И ВРАЩЕНИЯ.

Это наиболее выразительные из возможных маневров. При этом «Apache» совершает переворот на полные 360 градусов. Чтобы проделать подобный трюк, вам нужно лететь на большой скорости и безопасной высоте. Рекомендуется предварительно поупражняться в режиме тренировки с отключенной опцией разрушаемости, чтобы определить необходимые величины скорости и высоты.

ИЗМЕНЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ ПОЛЕТА НА ОБРАТНОЕ.

Еще один характерный для вертолетов маневр — разворот «Torque Turn». Часто показываемый на воздушных шоу, он включает в себя подъем вверх, затем — разворот на 180 градусов, до тех пор, пока скорость падает до нуля, и спуск вниз. Скорость при этом повышается.

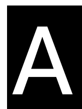
Сначала необходимо мысленно определить, в каком направлении будет исполнен данный маневр. Начинайте трюк, поднимаясь вверх, и одновременно понижайте уровень **COLLECTIVE** до нуля. Когда скорость упадет до 20-ти узлов или ниже, используйте хвостовой ротор (влево), чтобы перевернуть вертолет в пикирование. Затем нужно уйти с предыдущего направления, перестав вращать хвостовой винт до тех пор, пока машина полностью не развернется на 180 градусов. Когда скорость при падении вырастет, потяните назад рукоятку **CYCLIC** и увеличьте величину **COLLECTIVE.** Теперь вы должны лететь в обратном направлении (то есть, 180 градусов от первоначального).

Тренируйтесь при выполнении маневра в обоих направлениях (и влево, и вправо) пока вы не сможете просто использовать хвостовой ротор для разворота в нужную сторону.

Этот маневр чрезвычайно полезен, когда во время полета вам необходимо резко изменить направление движения на противоположное.

ПАРЕНИЕ В ВОЗДУХЕ.

Это вертолетный эквивалент режима скольжения самолета. Вертолет не мгновенно теряет высоту после полной остановки двигателя. Если пилот быстро реагирует понижением до минимума уровня **COLLECTIVE,** он еще может летать, маневрировать и безопасно приземляться. Идеальная скорость для инерционного парения — 60 узлов. При этом машина опускается на 40 футов в секунду. Следовательно, разрушение машины при «посадке» на такой скорости просто неизбежно (если не принять своевременных мер). Поэтому ваша задача — уменьшить скорость падения примерно до 10-ти футов в секунду и ниже.



Если вы теряете силу двигателей из-за повреждений в бою или отсутствия топлива, первое, что нужно сделать, — понизить уровень **COLLECTIVE** до минимума. В противном случае быстро замедлится вращение винтов, и машина потеряет управление. Если же все сделать правильно, в результате произойдет «эффект мельницы», и винты будут продолжать вращаться на 100% оборотов. Также необходимо сохранить скорость порядка 60 узлов. Если все сделать правильно, «Apache» стабилизируется в полете вперед, снижаясь со скоростью 40 футов в секунду. Затем нужно выбрать подходящее место для посадки. Определившись с этим, маневрируйте вертолетом, пока не начнете приближаться к заданной точке, снижая скорость движения вперед. Опустившись на 100 футов, понизьте скорость снижения, аккуратно повышая уровень **COLLECTIVE.** В результате скорость вращения ротора будет уменьшаться медленно, пока вы проделаете последние приготовления к посадке. Если поднять уровень **COLLECTIVE** рано, винты быстро замедлятся на слишком большой высоте над землей, и вертолет разобьется. Если поднять **COLLECTIVE** с опозданием — посадка окажется слишком тяжелой, и машина скорее всего разрушится.

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ МИССИЙ

Большинство миссий необходимо проходить на скорости в 160 узлов между точками маршрута и 60 узлов в зоне боевых действий. Вы можете и увеличивать скорость, связываясь с напарником. Оптимальная высота полета — 100 футов. Отметьте специфические детали рельефа при помощи опции **WAY** в режиме планирования миссии.

Вы должны выполнить полученное задание (допустим, разрушить определенную цель) и приземлиться в последней точке маршрута для успешного завершения миссии.

В ваших заданиях всегда есть минимум один напарник. Пока вы не приобрели достаточного опыта, подождите несколько секунд, пока **WINGMAN** не полетит вперед, а затем следуйте за ним. Это поможет избежать столкновения и даст возможность следить за действиями партнеров. Напарник не будет ждать, пока вы взлетите. Если он в процессе полета отклоняется от маршрута, это происходит, возможно, потому что в него стреляют или он попал в зону действия вражеских радаров.

Если вы продолжите лететь заданным курсом, напарник, вернувшись на основной маршрут, может и не связаться с вами, так как ваша машина будет уже далеко впереди. Желательно не лезть одному на рожон и при встрече с врагом лучше иметь рядом партнера.

Когда в ваш вертолет летит неприятельская ракета, лучше всего сделать резкий разворот, чтобы попытаться избежать поражения.

То же следует сделать и при обстреле зенитной артиллерией, например **ZSU23 AAA.** Ловушки выбрасываются автоматически, если вы не выбрали ручной режим защиты.

На высоких уровнях сложности лучше всего для прикрытия и маскировки максимально использовать естественные укрытия — холмы, деревья, сооружения. Выпускайте ракеты по цели, затем быстро прячьте вертолет, чтобы получить шанс выжить.

Летите как можно ниже, используйте рельеф местности.

Во время брифинга вы можете менять различные виды оружия. Помните, что **STINGERS** и **HELLFIRE** с лазерным наведением не эффективны в тумане. Из пулемета стреляйте только короткими очередями. Его радиус действия — 4500 футов, однако возможно поразить цель и с большой дистанции. Эффективность зависит в данном случае от степени защищенности атакуемого объекта.

На Кипре противник и союзные силы используют одинаковое вооружение, например, танки «Леопард» и пр. Бронетехника различается цветом. Зеленые — свои, коричневые — противник. Но распознать цвет на большом расстоянии, как правило, очень сложно. Используйте **TADS**, чтобы идентифицировать цели визуально. Старайтесь абсолютно точно убедиться в принадлежности атакуемого вами объекта.

Прежде чем стартовать, отметьте на брифинге, где ваш маршрут пересекается с линией фронта, и изучите эту местность. Это поможет вам избежать атаки собственных сил. Однако в бою может произойти все, что угодно.

В отличие от аркадного режима, в варианте **REALISTIC** можно лететь на максимальной скорости. Избегайте при этом столкновения с холмами в условиях ограниченной видимости или ночью.

Вдоль линии фронта часто можно встретить танковые формирования. Обычно они сопровождаются большими силами противовоздушной обороны. Если по вашему вертолету открыли огонь, поразите прежде всего именно артиллерию и установки ракет «земля-воздух». А танки можно оставить в покое, если они не являются целью вашей миссии.

Фокусируйте свое внимание на тех целях, которые стреляют в вас. Используйте радарный режим **MASK** (клавиша **M**) для определения наиболее опасных противников, находящихся в непосредственной близости от вас.

Прежде чем приземлиться, в конце миссии нажмите **F6,** чтобы увидеть со стороны место посадки. Оно может быть занято другими вертолетами или проезжающей бронетехникой. Невнимательность на последнем этапе погубит все, что вы сделали в процессе удачного вылета.



Медали и ранги, которыми вас, может быть, наградят:

— генерал полковник — 50 миссий;

— майор — 30 миссий;

— капитан — 15 миссий;

— лейтенант — 5 миссий;

— Бронзовая Звезда — после успешного выполнения двух кампаний и десяти одиночных миссий;

— Крест Отличия — после успешного выполнения всех трех кампаний и двадцати одиночных миссий;

— Медаль Чести — после всех трех кампаний и тридцати одиночных миссий.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ЦЕЛЕЙ РАДАРОМ

ЙЕМЕН

Союзники

Вертолеты:

AH64D APACHE LONGBOW — AH64D;

AH64C APACHE — AH64C;

UH60 BLACKHAWK — UH60.

Самолеты:

A10 THUNDERBOLT — A10;

C130 HERCULES — C130;

F14 TOMCAT — F14;

F18 HORNET — F18.

Средства противовоздушной обороны:

PATRIOT SAM LANCHER (ракетная система) — **PATRIOT;**

M163 VULCAN AAA (противовоздушная батарея) — **M163 (AAA).**

Бронетехника:

M1A1 ABRAMS TANK — M1A1 (MBT);

M113 ARM. PERSONNEL CARRIER — M113 (APC).

Артиллерия:

MLRS AFV — MLRS.

Другое:

GIRAFFE MOBILE RADAR — GIRAFFE;

FUEL BOWSER — FUEL BOWSER;

MILITARY TRUCK — TRUCK;

TRAIN — TRAIN.

Корабли:

LHA TARAWA — LHA TARAWA;

FRIGATE OHP CLASS — FRIGATE.

Противник

Вертолеты:

MI24 HIND — MI24 HIND.

Самолеты:

MIG27 FLOGGER — MIG27;

C130 HERCULES — C130.

Средства противовоздушной обороны:

SA8 ROMB SAM — SA8 (SAM);

SA9 GASKIN — SA9 (SAM);

SA13 STRELA SAM — SA13 (SAM);

ZSU23 SHILKA AAA — ZSU23 (AAA).

Бронетехника:

T62 TANK — T62 (MBT);

BMP2 APC — BMP2 (APC);

BRDM2 APC — BRDM2 (APC);

BRDM2 + SAGGER — BRDM2 (SAG).

Артиллерия:

D30 HOWITZER — D30;

MAZ543 SCUD — MAZ (SCUD);

COASTAL GUN — COASTAL GUN;

SILKWORM MISSILE — SILKWORM.

Другое:

LONG TRACK RADAR — LONG TRACK;

FUEL BOWSER — FUEL BOWSER;

MILITARY TRUCK — TRUCK;



TRAIN — TRAIN.

Корабли:

OSA MISSILE BOAT — OSA MB;

MINE LAYER — MINE LAYER.

КОРЕЯ

Союзники

Вертолеты:

AH64D APACHE LONGBOW — AH64D;

AH64C APACHE — AH64C;

UH60 BLACKHAWK — UH60.

Самолеты:

A10 THUNDERBOLT — A10;

C130 HERCULES — C130;

F15 EAGLE — F15;

F16 FIGHTING FALCON — F16;

F18 HORNET — F18.

Средства противовоздушной обороны:

PATRIOT SAM LANCHER — PATRIOT;

M163 VULCAN AAA — M163 (AAA).

Бронетехника:

M1A1 ABRAMS TANK — M1A1 (MBT);

M113 APC — M113 (APC).

Артиллерия:

MLRS AFV — MLRS;

M109 HOWITZER — M109 (SPH).

Другое:

GIRAFFE MOBILE RADAR — GIRAFFE;

FUEL BOWSER — FUEL BOWSER;

MILITARY TRUCK — TRUCK;

TRAIN — TRAIN.

Противник

Вертолеты:

AH1W SUPERCOBRA — SUPERCOBRA.

Самолеты:

F16 FIGHTING FALCON — F16;

C130 HERCULES — C130.

Средства противовоздушной обороны:

GDF SPAAG AAA — GDF (AAA);

TRACKED RAPIER — RAPIER.

Бронетехника:

LEOPARD TANK — LEOPARD;

LEOPARD AEV/ARV — LEOPAEV;

M113 APC — M113 (APC).

Артиллерия:

MLRS AFV — MLRS;

M109 HOWITZER — M109 (SPH).

Другое:

LEOPARD BRIDGE LAYER — LEOPLAYER;

FUEL BOWSER — FUEL BOWSER;

MILITARY TRUCK — TRUCK;

GIRAFFE MOBILE RADAR — GIRAFFE.

Корабли:

SUBMARINE TYPE 209 — SUBT209;

MEKO 200 CLASS FRIGATE — FRIGATE;

TUG — TUG;

FPB 57 CLASS — FPB57.

КИПР

Союзники

Вертолеты:

AH64D APACHE LONGBOW — AH64D;

AH64C APACHE — AH64C;

UH60 BLACKHAWK — UH60.



Самолеты:

A10 THUNDERBOLT — A10;

F14 TOMCAT — F14;

C130 HERCULES — C130;

F15 EAGLE — F15;

F16 FIGHTING FALCON — F16;

F18 HORNET — F18.

Средства противовоздушной обороны:

TRACKED RAPIER — RAPIER;

PATRIOT SAM LANCHER — PATRIOT;

M163 VULCAN AAA — M163 (AAA).

Бронетехника:

WARRIOR APC — WARRIOR;

CHALLENGER TANK — CHALLENGER;

LEOPARD TANK — LEOPARD;

M113 APC — M113 (APC).

Артиллерия:

MLRS AFV — MLRS;

M109 HOWITZER — M109 (SPH).

Другое:

GIRAFFE MOBILE RADAR — GIRAFFE;

FUEL BOWSER — FUEL BOWSER;

MILITARY TRUCK — TRUCK.

Корабли:

SUPPLY BARGE — BARGE;

FRIGATE OHP CLASS — FRIGATE.

Противник

Вертолеты:

AH1W SUPERCOBRA — SUPERCOBRA.

Самолеты:

F16 FIGHTING FALCON — F16;

C130 HERCULES — C130.

Средства противовоздушной обороны:

GDF SPAAG AAA — GDF (AAA);

TRACKED RAPIER — RAPIER.

Бронетехника:

LEOPARD TANK — LEOPARD;

LEOPARD AEV/ARV — LEOPAEV;

M113 APC — M113 (APC).

Артиллерия:

MLRS AFV — MLRS;

M109 HOWITZER — M109 (SPH).

Другое:

LEOPARD BRIDGE LAYER — LEOPLAYER;

FUEL BOWSER — FUEL BOWSER;

MILITARY TRUCK — TRUCK;

GIRAFFE MOBILE RADAR — GIRAFFE.

Корабли:

SUBMARINE TYPE 209 — SUBT209;

MEKO 200 CLASS FRIGATE — FRIGATE;

TUG — TUG;

FPB 57 CLASS — FPB57.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Apache
Год: 1995
Фирма: Digital Integration
Размер на CD: 2,8 Mb
Игроков: 1—2 + модем, кабель и сеть до 16-ти человек
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

BATTLE BUGS

B

В этой игре вам предлагается стать во главе армии весьма необычного рода. Вы — генерал гвардии насекомых. У людей свои конфликты, у насекомых свои. В вашей стране идет подготовка к зиме, а это связано прежде всего с накоплением продуктов питания. Ваши разведчики доносят о найденном ими продовольствии, которого хватит надолго. Но и враг не дремлет. Его разведслужбы тоже пронюхали об этом богатстве. Ваш отряд прибывает на место одновременно с войском противника. Разумеется, никто не хочет уступать лакомый кусочек. Завязывается сражение...

Игра сделана практически безупречно: графика высокого разрешения очень выразительна и красива. В наличии чувства юмора у создателей программы сомневаться не приходится. Сражение происходит на столе, в ванной комнате — в любом месте, где может находиться хоть что-нибудь съестное.

После загрузки игры вы оказываетесь в **ENLISTMENT OFFICE.**

Меню

ENLIST — здесь вы вписываете свое имя, регистрируясь в игре.

RETIRE — стереть имя (все равно, что уйти в отставку).

GENERAL VS. GENERAL — игра вдвоем друг против друга на одном компьютере.

GENERAL VS. COMPUTER — дуэль с компьютером.

На большом белом табло вы выбираете имя, под которым собираетесь играть. В дальнейшем на него будут записываться все пройденные вами уровни, а также количество заработанных вами наград.

EXIT — выход в DOS.

Выбрав имя, вы переноситесь на экран влево, к главному компьютеру.

Меню

CHOOSE BATTLE — выбрать любое сражение из ранее пройденных.

REVIEW DECORATIONS — насладиться видом ранее заработанных наград.

CONTINUE CAMPAIGN — загрузить последнюю текущую кампанию, до которой вы смогли дойти ранее (autosave).

RESUME SAVED CAMPAIGN — загрузка кампании с того места, где вы сами сохранили свою игру (возможно, и с середины кампании, в отличие от предыдущей опции, где восстанавливается только начало).

ИГРА

В нижней части экрана находится телевизор, часы и электронное табло (или что-то на него похожее), под которым расположен значок бомбы.

Телевизор

Имеет пять каналов.

1-й КАНАЛ — карта сражения (если местность, где происходит сражение, не умещается целиком на экране, вы можете двигать экран по карте).

2-й КАНАЛ — информация о бойце (скорость ходьбы, краткие характеристики, специальные функции). Вы можете указать на карте интересующего вас бойца, причем как своего, так и вражеского.

3-й КАНАЛ:

— **SAVE CAMPAIGN** — сохранить кампанию (отличается от автоматической записи тем, что позволяет сохранить игру даже непосредственно в самый разгар сражения);

— **LOAD CAMPAIGN** — загрузить кампанию, ранее сохраненную вами;

— **RESTART BATTLE** — переиграть сражение;

— **NEW BATTLE** — выбрать новое сражение;

— **ENLISTMENT OFFICE** — возврат в главное меню.

4-й КАНАЛ — распорядок дня.

5-й КАНАЛ: HELP — подсказка. Вы можете посмотреть горячие клавиши, значение команд, вооружение и кое-что другое, а можете и не смотреть, воспользовавшись нашим описанием.

Слева на телевизоре расположена табличка для выхода в DOS, справа — кнопки для отключения музыки и звуковых эффектов.

Часы

На них показывается время, отведенное вам для прохождения данного уровня. Также на часах располагается клавиша, при однократном нажатии которой игра останавливается, а при повторном — возобновляется. Пользуйтесь этой возможностью, если вам нужно отдать команды нескольким бойцам.

B

Электронное табло

На нем отображаются характеристики бойца (как вашего, так и противника), на которого вы укажете курсором:

БОКСЕРСКАЯ ПЕРЧАТКА — полоска зеленого цвета напротив отражает количество жизненной энергии бойца;

МОЛНИЯ — желтая полоска напротив (может и отсутствовать) показывает количество специальной энергии, необходимой для полета, прыжков, лечения и прочих специальных функций. Со временем она восстанавливается.

Под ними расположены буквы: **A** — в красном квадрате и **D** — в синем.

A — **ATTACK** — например: **A6** — сила бойца, с которой он атакует противника.

D — **DEFFENSE** — например: **D3** — защита. Чем выше этот показатель, тем меньший вред причиняют бойцу удары противника.

UNITS US THEM — количество ваших **US** и неприятельских **THEM** солдат.

БОМБА — при нажатии этого значка вам покажут, какие из бойцов имеют дополнительное вооружение (бомбы, сыр, камни, динамит и так далее).

Начало военных действий

Перед сражением старенький главнокомандующий отдает приказ о том, что вам необходимо сделать в обязательном порядке в данном сражении. Задания, в принципе, сводятся к полному уничтожению противника или захвату всех продуктов, находящихся на поле боя. Пища считается захваченной, если над ней поднят ваш флаг. Но будьте бдительны, добытый в бою съедобный трофей может быть отбит неприятелем. И наоборот, вы сами имеете возможность побороться за вроде бы уже навсегда потерянный кусочек.

ОТДАЧА КОМАНД

Прежде чем рассказать вам, какие боевые приказы можно отдавать своим подчиненным, необходимо заметить, что команду можно отдать как отдельному бойцу, так и целой группе сразу. Чтобы приказ дошел до отряда, нажмите левую клавишу мыши и, удерживая ее, передвиньте мышь. Появится рамка, размеры которой вы можете регулировать. Обведите этой рамкой всех бойцов, которым хотите отдать команду, и отпустите клавишу мыши. Затем отдайте приказ любому из бойцов группы. При этом весь отряд подчинится вашей воле.

Для отдачи команды вы должны щелкнуть левой клавишей мыши на нужном солдате. Появится меню. У разных бойцов некоторые пункты в меню могут отсутствовать или не совпадать, но в общих чертах они достаточно похожи.

Команды

Стрелка с крестиком — идти (если стрелка оранжевая) или лететь, прыгать (если желтая) до места, которое вы укажете.

Стрелка, указывающая на голову муравья — идти (если стрелка оранжевая) или лететь, прыгать (если желтая) до вражеского солдата и напасть на него (бойца, на которого нужно напасть, вы указываете отдельно).

Две стрелки, указывающие в одном направлении — солдат идет по пути, который вы ему проложите.

Все три команды расположены в левой колонке.

Желтая стрелка (указывающая вверх) и **оранжевая** (вниз) — переключение между перемещениями по земле (оранжевая стрелка загорается в первом окне) и по воздуху (желтая стрелка).

В этом же окне может находиться значок атомного взрыва **ГРИБ** — он есть у бойца **Stink Bug.** Если вы используете его, **Stink Bug** выполнит очень неприличное действие, напоминающее газовую атаку.

STOP — остановить бойца.

Предыдущие команды расположены в средней колонке.

Круг — приказ солдату держать оборону. Размеры охраняемого сектора задаются также вами.

Прицел — нацелиться на врага.

Ранец — в нем боец может носить (далеко не всегда) различное дополнительное вооружение. Если солдат способен летать, то под ранцем (когда вы на него укажите) появится два пункта меню:

— **Домик** — сбросить бомбу (или что-нибудь другое) и вернуться в точку, из которой он взлетел;

— **Стрелка с крестиком** — сбросить бомбу, а затем приземлиться в месте сброса.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Динамит, бомба — взрывается и отнимает часть жизненной энергии у противника. Динамит при взрыве более эффективен.

Кусок сыра — распространяет вокруг места сброса одурманивающий запах. Если боец попал в эту зону, он шатается и временно выбывает из строя.

Череп и кости — газ. Снимает часть жизненной энергии.

Камень — попадает только в указанного вами бойца (не задевает рядом стоящих в отличие от взрыва бомбы или динамита). При попадании отнимает жизненную энергию и на время выводит солдата из строя.

Ракета — сбивает только летающие цели.

КРАТКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СОЛДАТ

(Более подробно можно узнать о них в энциклопедии насекомых.)

ANT — слабая защита, средняя атака. Может носить ранец с боезапасом. Быстро перемещается по земле.

SPIDER — слабая защита, но сильная атака. Особенность ее заключается в том, что, нападая, SPIDER снимает жизненную энергию со всех противников, находящихся рядом с ним.

LIGHTNING BUG — летает, хорошая атака. Сильнее москита, но слабее пчелы. Может нести ранец.

PRAYING MANTIS — один из сильнейших бойцов. Очень сильная атака при средней защите.

GRASSHOPPER — оборонительные функции чрезвычайно слабы, атака выше средней. Может перемещаться прыжками (и очень быстро).

PILL BUG — хорошая защита и атака. Может нести ранец. Особенности: никакие взрывы (кроме газа) не причиняют ему никакого вреда! Эту особенность можно выгодно использовать.

WATER BUG — слабые атака и защита, но очень быстро перемещается по воде (особенно хорош для быстрого захвата продуктов, находящихся недалеко от пролитой влаги).

DIVING BEETLE — очень сильная атака и сильная защита. Может переплывать водные преграды.

BEE — сильный боец. Летает, может нести ранец.

ULYSSES S. ANT (Commander) — средние атака и защита. Особенности: у всех бойцов, находящихся в зоне, ограниченной звездами (видна тогда, когда вы укажите на командира), увеличивается уровень атаки и защиты.

MOTH — слабый боец. Особенности: может быстро перемещать по полю других бойцов (но не более одного за раз). Для этого укажите вашим солдатам на него (стрелкой с головой муравья). Когда **MOTH** несет на себе другого бойца, в его меню появляется значок багажника машины. При нажатии этого значка пассажир будет немедленно выгружен.

COCKROACH — средняя атака, но очень хорошая защита.

JUMPING — хорошая атака, средняя защита, но может очень быстро передвигаться прыжками.

FLEA — слабая атака, но очень хорошая защита. Может прекрасно прыгать.

ROBBER FLY — средняя атака, слабая защита. Может летать.

MEDIC ANT — медик. Не считается боевой единицей (то есть, вообще не сражается), однако небезуспешно лечит раненных бойцов. Когда ваш солдат бьется на поле боя, медик уже не может к нему подойти.

Лечение — в меню выберите стрелку с головой муравья и наведите на раненного собрата.

STINK BUB — средний боец, но умение портить воздух дает ему больше возможностей. Выберите в его меню значок взрыва, а затем атакуйте ошарашенных противников.

RHINOCEROS BEETLE — самый сильный воин.

WATER BOATMAN — хорошая атака, средняя защита. По совместительству работает перевозчиком через водные преграды. Чтобы перевезти вашего бойца, выполните действия, описанные для **MOTH’**а.

WASP — очень сильная атака, уровень защиты выше среднего, летает. Среди обладающих этой способностью **WASP** — самый сильный боец.

Несколько полезных советов

— Старайтесь действовать по принципу: все на одного. При этом первым под удар подставляйте бойца с более сильной защитой.

— Пытайтесь быстрее захватить продукты, используя возможности вверенных вам бойцов.

— Рационально используйте боевое снаряжение (бомбы, газ, сыр). Забрасывайте ими большие скопления врагов, не растрачивайте полезные средства на одиночные цели.

— Вражеские «истребители» сбивайте в воздухе подальше от собственных солдат, так как, возможно, летающий боец несет на себе сюрприз (бомбы и тому подобное).

— Газ и сыр бросайте за спину противника, так чтобы он это почувствовал, а ваши воины — нет.

И последнее: если вы проиграли сражение — не отчаивайтесь. После трех поражений на данном этапе вас все равно пропустят дальше, но победу не засчитают.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Battle Bugs
Год: 1994
Фирма: Sierra
Размер архива: 3,2 Mb
Размер на диске: 8 Mb
Игроков: 1—2
Управление: мышь

BATTLE ISLE 93

Отгремели последние залпы на Земле, но останавливаться человечество на этом не захотело. Немного передохнув, люди перенесли боевые действия в космос. Спутник планеты Кронос, битком набитый полезными ископаемыми, не смогли поделить мирным путем, и генералы занялись своим привычным делом — войной. Правда, пришлось модифицировать флот под моря из лавы, научив его использовать воздушные подушки, и приспособить авиацию летать в разреженном воздухе.

Такова сюжетная завязка этой игры, созданной фирмой «BlueByte» в продолжение всемирно известной и чрезвычайно популярной первой серии «Battle Isle», выпущенной годом раньше.

НАЧАЛО ИГРЫ

Игровое меню выглядит следующим образом:

START — начало сражения на текущем уровне;

OPTIONS — настройка всевозможных режимов. Здесь вы можете ввести пятибуквенный пароль — пропуск на следующие уровни, настроить игровые установки **SETTINGS** — показывать или нет содержимое фабрик, складов, штабов, вражеских бронетранспортеров и транспортных самолетов **(ALL SHOP/HIDE SHOP),** установить количество периодов игры (**4, 8, 16** периодов/**TURNS, NO LIMIT** — до полной победы одной из сторон), настроить цветовую палитру вашего монитора (**PALETTE 1, 2** или **MONO** — монохромный, черно-белый вариант), а также в меню **PLAYER** установить, кто играет: **HUMAN HUMAN** — два человека, **HUMAN COMPUTER** или **COMPUTER HUMAN** — человек против компьютера;

DISK — дисковое меню. Здесь можно восстановить одну из десяти ранее записанных игр **(LOAD, SELECT POSITION 0...9),** настроить параметры мыши — какой из сторон ей можно будет управлять **(SIDE ONE/SIDE TWO),** скорость ее работы (**SLOW** — медленно, **MEDIUM** — средняя скорость, **FAST** — быстро), увидеть **RATING** четверку лучших игроков;

EXIT — выход из игры.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Нажав на **START,** вы попадаете на Луну, то есть непосредственно на поле боя. Первое, что бросается в глаза — два окна, в каждом из которых виден участок местности и войска, расположенные на нем. Правое окно полностью принадлежит первому игроку,

левое, соответственно, — второму или компьютеру. В окнах видна только часть большого поля, на котором будет происходить сражение. Само поле целиком состоит из гексов, то есть шестигранников. Армия, стоящая на таком гексе, соответственно имеет шесть направлений движения. Это наиболее удобный и совершенный способ деления игрового поля для военных стратегических игр.

Боевые действия проходят в два цикла: фаза передвижения и фаза атаки. Они поочередно сменяют друг друга. Во время фазы передвижения вы осуществляете стратегическое перемещение армий на удобные позиции, во время фазы атаки — обстреливаете доступные вражеские войска. Передвижение боевых подразделений затрудняет неоднородность местности. Ровные площадки лунного грунта чередуются с холмами и морями из лавы, доступными далеко не всей технике.

Каждая армия состоит из шести подразделений. По мере боев их количество естественно уменьшается (число оставшихся подразделений в данной армии можно увидеть внизу игрового окна, когда на данной армии установлен курсор). При гибели последнего подразделения армия исчезает окончательно. Избежать этого можно, своевременно отводя войска в тыл и производя их ремонт в штабах, складах или на фабриках. Чем больше армия переживет сражений, тем выше ее боевой статус. Отмечается он серебряными звездочками. Чем больше звезд, тем меньшие потери несет данная армия и тем большее опустошение вносит она в ряды противника. Фабрики могут производить также и новые армии. Ремонт и производство войск зависят от энергетических ресурсов, а они не бесконечны.

Огромное значение имеет захват вражеских сооружений. Их взятие осуществляется пехотой. При этом все находящиеся внутри войска становятся вашими.

Цель игры — полностью уничтожить вражеские боевые силы и захватить все его сооружения. Следует отметить, что при взятии штаба игра заканчивается досрочной победой добившегося этого.

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Описание управляющих клавиш для обоих игроков мы приводим в общей таблице:

	Первый игрок	Второй игрок
ВНИЗ	**стрелка вниз**	**C**
ВВЕРХ	**стрелка вверх**	**D**
ВЛЕВО	**стрелка влево**	**X**
ВПРАВО	**стрелка вправо**	**V**
ПРЕФИКС	**ENTER**	**CTRL**

В дальнейшем в описании будут использоваться названия «вниз», «вверх», «влево», «вправо» и «префикс» для обоих игроков. Клавиша «префикс» названа так в связи с тем, что всегда работает только в комплексе с другими кнопками, но об этом подробнее будет рассказано ниже.

БОЕВЫЕ КОМАНДЫ

Каждый игрок в своем игровом окне видит курсор в виде пустой рамки-гекса. С его помощью осуществляется все управление игрой. Любое действие происходит следующим образом — нажать **префикс** и удерживать его, потом нажать одну из клавиш движения (**влево, вправо, вверх** или **вниз**) и, тоже удерживая, отпустить клавишу **префикса.** Такую процедуру в дальнейшем будем обозначать проще, например: **префикс** + **влево** и так далее.

Всего существует три вида применения курсора: на местности, на воинские подразделения и на боевые сооружения.

НА МЕСТНОСТИ

Префикс + **влево** (курсор в виде глаза). Вы получите уменьшенную карту всей местности. Передвигая клавишами-стрелками позиционную рамку на карте, вы сможете быстро перемещаться в нужное вам место (после нажатия **префикса**).

Префикс + **вниз** (курсор в виде знака вопроса). Даст вам справочную информацию: **ROUND** — номер хода; **LEVEL** — номер текущего уровня; **MODE** — текущий режим (**MOVE**/перемещения, **ATTACK**/нападения); **HIGH** — рекорд данного уровня; **ACTUAL** — ваш текущий результат, а также количество боевых единиц **(UNIT),** фабрик **(FACTORY)** и складов **(DEPOT),** находящихся под командованием первого игрока **(ONE),** второго игрока **(TWO)** и их общее количество на карте **(MAP).**

Префикс + **влево** (появляется черно-белая стрелка вправо влево). Дает возможность сделать ход, то есть перейти от режима передвижения **(MOVE)** к режиму атаки **(ATTACK)** или наоборот.

НА ВОИНСКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Как уже упоминалось выше, управление войсками осуществляется в два этапа. Первый — режим перемещения войск, второй — режим атаки, огня по противнику. Эти варианты чередуют друг друга и отличаются только действием **префикс** + **вверх.** Во время режима перемещения курсор выглядит как перекрещенные стрелки вверх, вниз, влево и вправо. Это дает возможность передвинуть армию на любой из соседних гексов (при этом гексы, на которые возможно перемещение, обводятся пунктирной линией). Если гекс занят другими боевыми единицами (неважно, своими или

чужими), то движение на него невозможно, за исключением варианта погрузки войск в бронетранспортеры, транспорты или авианосцы. После перемещения, армия затеняется, то есть на данный ход она становится недоступной для командования.

Следует отметить, что на вашей половине армия перемещается сразу, а на поле противника — только на следующий ход. Это как бы предварительное перемещение, то есть возможен вариант, что неприятель атакует и уничтожит уже передвинутую вами боевую единицу, как бы еще до начала ее движения. Соответственно, и вы имеете такую возможность.

В режиме атаки тот же **префикс** + **вверх** (курсор в виде восклицательного знака) дает возможность атаковать войска противника. При этом все доступные для нападения боевые единицы так же обводятся пунктиром. Непосредственно нападение происходит во время смены режима. При этом вы увидите красочную картину перестрелки своих и вражеских войск, наглядно оценив взаимные потери.

Все остальные комбинации, в обоих режимах почти одинаковы. **Префикс** + **вниз** (курсор в виде восклицательного знака) дает справочную информацию о данной боевой технике (картинку с ее изображением и тактико-технические данные. Подробнее смотрите главу «Описание боевой техники). **Префикс** + **влево,** также как и на пустом участке местности, дает возможность сменить текущий режим. Отличие имеется только во время просмотра содержимого транспортных войск. Это возможно, когда курсор непосредственно стоит на транспорте, нажатием того же самого **префикс** + **влево** (курсор при этом принимает вид латинской буквы «i»). И если вы находитесь в режиме перемещения, то при помощи стандартного **префикс** + **вверх** вы сможете выгрузить необходимую вам технику на оперативный простор. Выход из режима просмотра осуществляется с помощью **префикса** + **вправо** (курсор в виде «X»). В режиме атаки вы можете только просматривать содержимое транспортов.

УПРАВЛЕНИЕ СООРУЖЕНИЯМИ

Теперь об управлении сооружениями. Всего их существует три типа. Первый и самый важный — это штаб **(HQ),** второй — склады **(DEPOT)** и третий — фабрики **(FACTORY).** Попасть в них очень просто. Поставьте курсор на вход (обычно в этот гекс ведет дорога) и нажмите **префикс** + **влево** (загорится уже знакомое вам «i»). При этом вы увидите, что сооружения очень похожи на транспорты, в них также может находиться до семи единиц боевой техники.

Основные функции сооружений таковы:

— во время фазы атаки — чинить поврежденные войска. Для этого нажмите **префикс** + **вниз** (курсор в виде гаечного ключа).

Отремонтированная техника будет готова на следующий ход, то есть к фазе передвижения;

— во время фазы передвижения — при помощи стандартного **префикс** + **вверх** вы можете выводить технику на поле боя;

— фабрики **(FACTORY)** во время фазы атаки могут производить новую технику. Нажмите на свободной позиции внутри фабрики **префикс** + **влево** (курсор в виде молотка) и выберите из списка возможных армий нужную вам. Затем нажмите **префикс.** Во время следующей фазы передвижения новую технику можно выводить на поле боя.

Возможности починки и строительства новых армий полностью зависят от энергетических ресурсов боевых сооружений (шкала **ENERGY.** Цифра рядом с ней показывает количественные запасы энергии). При нулевом запасе возможности починки и строительства пропадают. Восполнить количество истраченной энергии можно, собирая специальные кристаллы **ALDINIUM** и доставляя их на любом виде транспорта в штаб, на склад или фабрику.

ОПИСАНИЕ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ

Наземные войска

A-1B DEMON — легкая пехота. Основная задача — взятие вражеских сооружений. Сила удара по наземным целям — 30 с расстояния 1 гекс. С тем же показателем отвечает на удары судов на воздушной подушке, но сама на них нападать не может. Перед авиацией беззащитна. Скорость движения 4 хода. Бронирование — 25 мм.

A-4B DEMON — тяжелая пехота. Неплохо вооружена для регулярного боя. По сухопутным войскам и судам на воздушной подушке наносит удар мощностью 40 с расстояния 1 гекс. С такой же дистанции может нападать на самолеты, но сила удара всего 8. Медленно передвигается — 3 хода. Бронирование — 27 мм.

P-T2 PYTHON — бронетранспортер для перевозки пехоты в количестве до семи единиц. При его уничтожении погибают все перевозимые войска. Может использоваться и для обычных боевых действий. Сила огня по наземным целям и судам на воздушной подушке — 35 с расстояния 1 гекс. Может отвечать на огонь авиации с силой 8, но не имеет возможности атаковать сам. Скорость хода — 8. Бронирование — 30 мм.

M-21 VIRUS — робот-разведчик. Виден вражеским войскам только с максимально близкого расстояния. Сумасшедшая сила огня — 90 по наземным целям и судам на воздушной подушке — с расстояния 1 гекс. Но скорость движения — всего 2 хода и бронирование — 5 мм не позволяют надеяться на использование его больше одного-двух раз.

T-8B SCORPION — легкий быстроходный танк. Сила удара по наземным целям и судам на воздушной подушке — 40 с расстояния 1 гекс. Перед авиацией беззащитен. Скорость — 7 ходов. Бронирование — 45 мм.

T-9B BLADE — тяжелый тактический танк. Мощность огня по наземным целям и кораблям на воздушной подушке — 57 с расстояния 1 гекс. На авиационные удары не отвечает. Скорость — 6 ходов. Бронирование — 50 мм.

G-12B LIGHT — легкая артиллерия для непосредственной огневой поддержки на фронте. Сила огня по наземным целям и судам на воздушной подушке — 35 с расстояния 3 гекса! Перед авиацией беззащитна. Очень медленная — 2 хода и слабо бронирована — 20 мм.

HG-13B ANGEL — тяжелая дальнобойная артиллерия. Может вести огонь с расстояния 6 гексов с силой удара 40, но только по наземным целям и судам на воздушной подушке. Авиация для их огня недоступна. Скорость передвижения — 3 хода. Бронирование — 25 мм.

FAV 2B BUSTER — легкая быстроходная ракетная установка. Производит залп с расстояния 3 гекса по сухопутным целям и кораблям на воздушной подушке с силой 30. Скорость движения — 8 ходов. Бронирование — 27 мм.

AD-6B BLITZ — противовоздушная зенитная установка. Сила огня: по воздушным целям — 42, по наземным — 24, по судам на воздушной подушке — 25. По всем видам целей огонь ведется с расстояния 1 гекс. Скорость движения — 5 ходов. Бронирование — 32 мм.

AD-10B SPHINX — противовоздушная ракетная установка. Сбивает вражеские самолеты на расстоянии в 6 гексов с силой 50! Но полностью беззащитна перед остальными видами войск. Следует как можно тщательнее ее защищать. Скорость движения — 5 ходов. Бронирование — 33 мм.

MM-2B GNOM — передвижная мастерская. Может защищаться с силой 25 от наземных целей и кораблей на воздушной подушке. Сама нападать может только на сухопутные цели с расстояния 1 гекс. Перед авиацией беззащитна. Скорость движения — 6 ходов. Бронирование — 30 мм.

T-100 ZEUS — передвижная крепость. Способна проломить вражескую оборону практически любой мощности. Сила огня по наземным целям и судам на воздушной подушке — 74 с расстояния 2 гекса! Может отбиваться и от авиации с силой 20 на расстоянии 1 гекс. Скорость движения, как и следовало ожидать, невелика — 2 хода, но бронирование — целых 100 мм!

SC-X MAMMUT — грузовой вариант крепости на колесах. Вместимость — семь единиц боевой техники общим весом до

55-ти тонн. При необходимости может постоять за себя, отстреливаясь от наземных войск и судов на воздушной подушке с силой 15, от ударов авиации — с силой 8. Может нападать на наземные войска и самолеты с расстояния 1 гекс. При гибели **MAMMUT'**а теряются все перевозимые им войска. Скорость движения — 6 ходов. Бронирование — 90 мм, что позволяет надеяться на срок жизни, достаточный для достижения точки высадки десанта.

SC-PB WIZARD — инженерный танк. Способен за две фазы атаки построить на пригодном для этого месте новый склад **(DEPOT).** Может отстреливаться от наземных целей и судов на воздушной подушке с силой 20 на расстоянии 1 гекс. Скорость движения — 5 ходов. Бронирование — 15 мм.

BB ROCKY — стационарная артиллерийская огневая точка. Сила огня по наземным целям и судам на воздушной подушке — 42 с расстояния 3 гекса! Максимальное бронирование 120 мм делает ее серьезнейшим препятствием на пути движения вражеских войск.

Авиация

BF-2 COBRA — легкий истребитель. Ориентирован только на борьбу с вражеской авиацией. Сбивает врагов с силой 47 на расстоянии 1 гекс. Очень быстр, скорость полета 11 ходов! Бронирование — 25 мм.

BA-3 PIRATE — универсальный истребитель-бомбардировщик. Способен вести огонь по любой цели с расстояния 1 гекс. Наземным объектам и судам на воздушной подушке наносит удар с силой 35, по вражеской авиации мощность огня — 30. Скорость полета — 8 ходов. Бронирование — 30 мм.

BA-1 CONDOR — тяжелый штурмовик. Способен с расстояния в 2 гекса наносить наземным войскам и кораблям на воздушной подушке удар мощностью 50. Воздушные бои проводит на расстоянии 1 гекс, и сила удара при этом — 20. Скорость полета — 9 ходов. Бронирование — 25 мм.

BT-1 TITAN — многотонный воздушный транспорт. Способен перевозить до семи единиц боевой техники общим весом до 120-ти тонн! Полностью беззащитен перед любым видом нападения. Если противнику удасться сбить **TITAN,** то все перевозимые им войска погибнут. Поэтому нуждается в усиленном сопровождении. Скорость полета — 7 ходов. Бронирования маловато, всего 40 мм.

Корабли на воздушной подушке

L32B TROLL — средний многоцелевой корабль. Атакует наземные цели и своих собратьев с силой 38 на расстоянии 1 гекс. Также

способен напасть или защититься от самолетов с силой 10 и на расстоянии в 1 гекс. Скорость парения — 7 ходов. Бронирование — 32 мм.

AD27 MAGIC — модификация **L32B TROLL,** предназначенная для борьбы с авиацией. Способен сбивать самолеты на расстоянии 2 гекса с силой 48. Мощность удара по остальным целям — 35 с дистанции 1 гекс. Скорость и бронирование такое же, 7 ходов и 32 мм.

TLAVB WHALE — транспортная модификация. Способен перевозить войска общей массой до сорока тонн, что, учитывая его всепроходимость, весьма неплохо. Но не помешает и охрана, во избежании гибели перевозимых армий вместе с транспортом. Впрочем, способен постоять за себя и самостоятельно. По наземным целям и судам на воздушной подушке наносит удары с силой 26 на расстоянии 1 гекс. Перед авиацией беззащитен. Скорость — 6 ходов. Бронирование — 25 мм.

Надеемся, если вы еще не играли в «Battle Isle 93», — это занятие увлечет вас всерьез и надолго...

КОДЫ ДОСТУПА

Для одного игрока

1 — LUMIT

2 — LUNER

3 — LUTOF

4 — SONIX

5 — SOSOO

6 — SONAF

7 — RACHE

8 — RAMPE

9 — PANGG

10 — FILMO

11 — FIEST

12 — FINXT

13 — EBENE

14 — EBSYL

15 — EBONY

16 — EBTAR

17 — KARST
18 — KANTO
19 — KAROT
20 — KAISR
21 — SYBIL
22 — SFINX
23 — SYNOM

Для двоих

— **LUPOS**
— **SONNE**
— **SOTEX**
— **RASEN**
— **FISCH**
— **EBTON**
— **KABEL**
— **SYTAX**

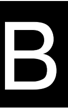
Секретные коды

— **DIONE**
— **NAIAD**

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Battle Isle 93
Год: 1993
Фирма: BlueByte
Размер архива: 0,7 Mb
Размер на диске: 1,1 Mb
Игроков: 1—2
Управление: клавиатура, мышь

BATTLE ISLE—2



Популярнейшая серия игр «Battle Isle» и «Battle Isle 93» фирмы «BlueByte» не могла остаться без продолжения. Новая программа «Battle Isle—2» во многом превзошла своих предшественниц. Улучшенная графика и усовершенствованный интерфейс, а также красочные трехмерные ролики во время сражений воюющих армий — все это приятно радует глаз, делая общение с программой истинным удовольствием. Также приятным сюрпризом является и возможность игры с несколькими соперниками одновременно. Стоит только человеку, увлекающемуся военно-стратегическими играми, сесть за «Battle Isle—2» и оторваться от нее он сможет уже не скоро...

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

После запуска игры открывается крышка боевого компьютера, и вы оказываетесь на игровом поле. Оно состоит из боевого окна (занимает практически весь экран), шести командных окон (слева внизу экрана), окна используемой боевой техники (правый нижний угол экрана).

Боевое окно представляет собой изображение участка местности и находящихся на нем войск и сооружений. Этот участок является только частью большой карты, и с помощью мыши вы можете перемещаться в нужное вам место. Для этого необходимо подвести курсор к краю экрана. При этом появится стрелка, указывающая направление сдвига. Затем, нажав левую кнопку мыши, вы осуществляете позиционирование. Местность кажется однородной, но она вся состоит из гексов — шестигранников, на которых размещается все: войска, сооружения, препятствия и так далее. Соответственно, армия стоящая на гексе, имеет шесть возможных путей передвижения. Деление карты на гексы — это наиболее удобный и совершенный способ для военно-стратегических игр.

Командные окна используются как для передвижения войск и ведения боевых действий, так и для осуществления системных настроек игры.

Окно используемой техники несет большое информативное значение. На нем в соответствующем гексе вы увидите схематичное изображение используемой армии, ее боевой статус, количество подразделений в ней (от 1 до 10, красная полоса, поделенная на квадратики), остаток топлива (полоса салатного цвета) и боезапас для всех видов имеющегося оружия.

СИСТЕМНОЕ МЕНЮ

Для того, чтобы попасть в системное меню, на любом месте карты нажмите левую кнопку мыши и удерживайте ее. В командных окнах появятся возможные на данный момент действия. Не отпуская кнопку, найдите команду **MENU** и только тогда отпускайте клавишу. Появится еще ряд команд. Среди них **INFORMATION** — информация о карте и количестве находящихся на ней войск, энергетических запасах сооружений и тому подобное; **LAST MESSAGE** — прочитать последнее сообщение, поступившее из штаба или от союзников; **MISSION** — освежить в памяти боевое задание и, наконец, еще одна команда — **MENU,** которая нам и нужна прежде всего. Нажав на нее, вы попадаете в системное меню.

Оно имеет следующие позиции:

RETURN — вернуться в бой;

LOAD — загрузить сохраненную ранее игру;

SAVE — записать текущее положение на фронте (всего возможно сделать десять записей);

SETTINGS — настройка игровых установок;

NEW MAP — начать играть на новой карте (для этого требуется знать пароль);

NEW CAMPAIGN — начать новую боевую кампанию, то есть, после прохождения задания на одной карте будет даваться новое, более сложное, на другой. И так до победного конца.

END SIMULATION — выход в DOS.

Расскажем подробнее о меню **SETTINGS.**

Первая строчка устанавливает уровень сложность игры **DIFFICULTY LEVEL.** Он может иметь следующие значения:

— **TRAINING** — самый простой уровень игры без лимита на топливо и боеприпасы;

— **EASY** — простой уровень со всеми правилами;

— **DIFFICULT** — средний по степени трудности;

— **EXPERT** — самый сложный и боевой уровень.

MAP SETTINGS — настройка параметров карты. Имеет свое подменю со следующими позициями:

— установка режима скроллинга (скорость сдвига карты). Возможны следующие варианты:

GENTLE SCROLLING — мягкий, медленный скроллинг;

NORMAL SCROLLING — стандартный скроллинг;

FAST SCROLLING — самый быстрый вариант;

— **CONSOLE ON/OFF** — выключение/включение режима масштабирования при появлении всех меню;

— **AUTO REFILL/NO AUTO REFILL** — включение/выключение режима автоматической заправки армий топливом и боеприпасами;

— **AUTO REPAIR/NO AUTO REPAIR** — включение/выключение режима автоматической починки поврежденных армий.

BATTLE SETTINGS — настройка параметров трехмерного изображения сражений:

— **OFF** — выключение трехмерных роликов;

— **NORMAL** — стандартный вариант;

— **MEDIUM** — средняя скорость показа ролика;

— **FAST** — быстрый режим.

Настройка детализации окружающей местности во время показа ролика имеет следующие варианты:

— **NO DETAIL** — полное отсутствие детализации;

— **MINIMAL** — минимальный вариант;

— **HIGH** — почти полная детализация;

— **FULL** — полный вариант.

Настройка детализации сражающихся войск имеет те же параметры, что и настройка детализации окружающей местности.

MUSIC/EFFECTS — установка параметров музыки и спецэффектов. И для музыки, и для эффектов имеются следующие варианты громкости: **OFF** — выключено; **SOFT** — тихое, мягкое звучание; **MEDIUM** — стандартная громкость; **LOUD** — максимальная.

Описание позиций в меню **NEW MAP:**

— в первой строчке нужно ввести пароль той карты, на какой вы хотите играть. Пароли у вас появляются по мере прохождения игры в режиме **CAMPAIGN;**

— **ALLIANCES** — установка количества союзников для каждого игрока. Всего игроков может быть от двух до шести человек или компьютеров, если это позволяет данная карта;

— **PLAYER** — установка того, кто будет играть за каждого игрока: **HUMAN** — человек; **COMPUTER** — компьютер;

— установка условий победы, например: **UNITS** — уничтожение всех войск противника;

— **START** — начало игры на выбранной карте.

Наиболее удобным средством управления в «Battle Isle—2» является мышь. Однако предусмотрен режим игры и с клавиатуры, где клавиши со стрелками перемещают курсор, а **SPACE** служит для отдачи приказов и выполнения команд.

Для того чтобы начать новую кампанию **NEW CAMPAIGN,** необходимо:

— ввести пароль для начального уровня. Имеется два значения: для игры человек против компьютера — **AMPORGE** и мультиплейерного варианта, то есть, с несколькими игроками — и людьми и компьютерами — **YETUDWA;**

— нажать **START** для начала боевой кампании.

УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ

Чтобы отдать команду армии, наведите на нее курсор с помощью мыши. При этом в окне используемой техники должно появиться изображение выбранной вами армии и ее характеристики. После этого нажмите левую кнопку и удерживайте ее. В командном окне станут доступными следующие варианты приказов.

MOVE — передвинуть армию на новую позицию, выбрав эту команду. Карта окружающей местности затемнится, но вокруг выбранной армии останутся светлые гексы — это возможные варианты перемещения. Учтите, что передвижению армии мешают различные препятствия. Например, лес сильно замедляет бронетехнику, а горы и остатки разрушенных зданий для нее вообще непроходимы. Наоборот, дороги добавляют скорости движения. После перемещения в район боевых действий, если какие-нибудь вражеские войска доступны для огня вашей армии, появляется команда **ATTACK.** (Подробнее о ней смотри ниже.) Все армии, совершившие перемещение, затеняются и более недоступны командам в текущем ходу.

ATTACK — появляется только тогда, когда в радиусе применения вашего оружия находятся вражеские войска, доступные для нападения. Карта затеняется, а возможные цели стоят на светлых гексах. Осталось только передвинуть на них курсор и нажать левую кнопку мыши. Если армия имеет несколько видов оружия, выберите нужное вам (**A, B, C** или **D**), и вы увидите красочный трехмерный ролик сражения вашей и вражеской армий. Команда **ATTACK** появляется также после передвижения вашей армии в район боевых действий. После атаки армия затеняется, то есть становится более недоступной для командования в этот ход.

INFORMATION — более подробная информация об используемой армии, количество ходов, бронирование, сила всех видов используемого оружия, энергетическая стоимость производства и тому подобное. Подробнее смотрите главу «Боевая техника».



ACTIONS — появляется только у специализированных видов войск. Например, бензовоз с помощью этой команды заправляет топливом соседние армии, транспорт с боеприпасами перезаряжает их, ремонтный поезд чинит повреждения, фортификационный танк строит дороги или разрушает их и так далее...

CONTENTS — появляется только у армий, способных перевозить войска. С помощью этой команды вы можете как просмотреть содержимое транспорта, так и вывести любую перевозимую армию на оперативный простор.

OVERVIEW MAP — посмотреть боевую карту. Вы видите все поле боя, но в уменьшенном варианте. Передвигая рамку размером с участок местности, можно быстро и оперативно позиционироваться в нужное вам место.

CHANGE MODE — передать ход противнику, человеку или компьютеру. При этом запрашивается подтверждение вашего решения, то есть дается возможность избежать случайной ошибки. После этого появляется вторая, аналогичная команда, и только тогда ваш ход действительно заканчивается. При игре с несколькими людьми крышка боевого компьютера закрывается, и программа ожидает нажатия клавиши на клавиатуре, если есть уговор не смотреть ходы оппонентов. И это, кстати, очень полезно.

УПРАВЛЕНИЕ СООРУЖЕНИЯМИ

Чтобы попасть внутрь сооружения, достаточно подвести курсор к его входу (обычно туда ведет дорога) и, нажав левую кнопку мыши, выбрать команду **CONTENTS.** Справа вы увидите позиции для размещения войск, как свободные так и занятые.

Основные действия:

MOVE — вывести отремонтированную и заправленную технику из здания;

REPAIR — произвести ремонт поврежденной армии, если для этого достаточно запасов энергии;

FILL — наполнить баки бензином и отремонтировать армию, если это позволяют энергетические ресурсы;

PRODUCE — только там, где это возможно (танковый завод, верфь и т.д.), произвести новую армию. Появится список возможных вариантов. Их количество пропорционально зависит от энергетических ресурсов;

TRAIN — эта возможность имеется только в военных университетах, с ее помощью можно повысить боевой статус армии.

СОВЕТЫ ПО ВЕДЕНИЮ СРАЖЕНИЯ

Как уже говорилось выше, все боевое поле разделено на гексы. Каждая армия занимает один гекс и состоит из десяти подразделений (десять красных квадратиков в окне используемой армии). Хотя бывают войска, имеющие изначально меньшее количество боевых единиц. По мере сражений, количество подразделений уменьшается и, если погибнет последнее подразделение, армия будет уничтожена. Избежать этого можно своевременным устранением повреждений или отводом поврежденных войск в безопасные места. Впрочем, на войне как на войне, и как ни старайся — без потерь не обойтись. Чем большее количество боев переживет армия, тем больший боевой статус она получит (окно используемой армии). Сначала он равен одной полоске, потом двум, трем и так до четырех перекрещенных крыльев — наивысший боевой статус. Армия, его имеющая, несет гораздо меньшие потери и сама наносит максимальные повреждения врагу. Стоит отметить также, что ремонт армии уменьшает ее боевой статус.

Если вы играете не на уровне **TRAINING,** то сразу заметите интересную особенность — участки карты без ваших войск и за пределами действия ваших стационарных радаров затемнены. Только продвижение войск делает их снова видимыми. Сильно помогают в этом передвижные радарные установки. Впрочем, существуют и антирадарные войска, которые прячут соседние с ними войска от чужих глаз.

Тщательней планируйте передвижение боевой техники. Запасы топлива не бесконечны (полоска салатного цвета в окне боевой техники), и отправив танки, например, в лес, вы рискуете оставить их там навсегда, так как и бензовозы плохо ездят по лесным массивам. Наоборот, армия, застрявшая на шоссе, вполне может расцениваться как долговременная огневая точка, и в принципе, всегда доступна для заправки.

Имеет значение для успешного ведения боевых действий и такой интересный момент, как смена погодных сезонов. Каждый имеет свои особенности. Например, зимой земля, реки и моря покрываются льдом, что имеет свои плюсы и минусы. Плюс — бронетехника имеет возможность переправляться через водные препятствия, минус — продвижение по земле сильно замедляется. Следите за прогнозом погоды, передаваемым из штаба. Неожиданная оттепель может внезапно растопить лед и уничтожить всю находившуюся на ней технику.

Каждая армия может иметь от одного до четырех типов оружия. Они обозначаются буквами **A, B, C** и **D.** Например, в танковых войсках тип **A** — бронебойные снаряды для борьбы с бронетехникой, тип **B** — осколочные снаряды для борьбы с пехотой.

Все типы оружия специализированы и в основном применяются автоматически. Но если вам предложат выбор, не бойтесь пробовать: самостоятельно приобретаемый опыт — великая вещь.

Не менее важен и боезапас (цифры слева в окне используемой армии). Обидно терять войска только из-за того, что они не могут отвечать на огонь противника. Соответственно, внимательней следите за вражескими силами. Если одна из армий перестала отвечать на огонь, почему бы не перенести на нее всю вашу огневую мощь?

Все сооружения в игре имеют определенный энергетический запас. Он состоит из двух основных компонентов — **E** и **M**. Запасы этой энергии тратятся на ремонт, заправку, зарядку и производство техники. Некоторые сооружения могут пополнять запасы энергии каждый ход. Это отмечается следующим образом — **E+** или **M+**. Солидно пополнить энергетический потенциал может помочь сбор или производство специальных кристаллов, называемых **ALDINIUM.**

Очень важен следующий момент — когда вы захватываете вражеское сооружение или теряете свое, то войска, находящиеся внутри постройки, переходят на сторону игрока, осуществившего захват.

БОЕВАЯ ТЕХНИКА

Сухопутные войска

LGT BATTLE ROBOT DEMON 131 — тяжелые боевые роботы. Основное предназначение — взятие вражеских укреплений. Имеют один тип оружия. Дальность перемещения — 5 гексов.

ELITE BAT. ROBOT TROLL 142 — модифицированный вариант **TROLL.** Имеет второй дополнительный тип оружия для борьбы с самолетами. Дальность перемещения — 4 гекса.

ARMOURED CAR SNAKE — бронемашина для перевозки пехоты. Грузоподъемность — 6 тонн. При потере этого бронетранспортера теряется перевозимая им пехота. Наличие вооружения позволяет использовать его и для обычного боя. Дальность перемещения — 9 гексов.

RECON. PATROL RANGER — быстроходный разведчик. Также как и пехота, способен захватывать вражеские сооружения. Имеет интересную особенность — способен нанести удар и отступить. Дальность перемещения — 10 гексов.

RECON. VEHICLE BUGGY — быстроходная ракетная установка. Наносит ракетный удар с расстояния 2 гекса. Также, как и **RANGER,** может после залпа самостоятельно отойти в безопасное место. Имеет 2 типа оружия. Дальность перемещения — 10 гексов.

LIGHT TANK TECHNOTRAK — легкий универсальный танк, предназначенный для ведения ближнего боя. Имеет два типа оружия. Дальность перемещения — 6 гексов.

MAIN BATTLE TANK SAMURAI 2 — основной тяжелый танк. Мощное вооружение и сильное бронирование при достаточной подвижности. Имеет два типа оружия. Дальность перемещения — 5 гексов.

ASSAULT TANK NASHORN — мощное артиллерийское орудие на танковом шасси. Специально предназначено для борьбы с танками противника. Имеются два варианта бортового оружия. Скорость передвижения — 6 гексов.

MOBILE FORTRESS IMPERATOR SP — супертяжелый танк, передвижная крепость. Способен уничтожать все, что в игре ходит, ездит, плавает и летает. Имеет для этого два типа оружия. Неповоротлив, скорость передвижения — 3 гекса.

TRANS. VEHICLE ATLAS — многотонный транспортер. Предназначен для перевозки войск общим весом до 19-ти тонн. Может использоваться и для доставки на базу техники, у которой кончилось горючее. Полностью беззащитен. Дальность передвижения — 7 гексов.

TANKER VEHICLE ALGOL — бензовоз для заправки войск. Слабое бронирование не позволяет надеяться, что при вражеском нападении он сможет долго защищаться. Дальность передвижения — 8 ходов.

AMMUNITION TRANS ALCOR — транспорт для пополнения боеприсов сражающихся армий. Имеет бортовое оружие и вполне может постоять за себя в бою. Скорость перемещения — 6 гексов.

RADAR VEHICLE ORION OR-3 — передвижной радар. Способен открыть местность вокруг себя в радиусе 8-ми гексов. Полностью беззащитен для вражеского нападения. Дальность перемещения — 6 гексов.

CONTR. VEH. FORT REGIO — фортификационный танк. Способен возводить защитные сооружения, усиливающие обороноспособность войск, находящихся в них. Дальность перемещения — 4 гекса.

CONTR. VEH. ROAD PLANUM 5 — инженерный танк, строящий шоссейные и железные дороги в доступных для этого местах. Вовремя построенная дорога дает выигрыш во времени, от которого может зависеть победа. Дальность перемещения — 4 гекса.

ANTIAIR. TANK COMET FP-42 — противосамолетный танк. Имеет на борту мощную ракетную установку. Скорость передвижения — 8 гексов.



REPAIR VEHICLE SINUS — передвижная ремонтная мастерская. Может восстанавливать боеспособность войск вне баз и ремонтных фабрик. Дальность передвижения — 4 гекса.

ROCKET TANK STING — ракетная установка, смонтированная на базе танка. Дальность залпа — 2 гекса. Скорость передвижения — 8 гексов.

ROCKET LAUNCHER ARCHIMEDOS — ракетная установка дальнего действия. Способна поражать объекты на расстоянии 5 гексов, но цель не должна находиться и ближе, чем 3 гекса. Скорость перемещения — 4 гекса.

GUN TOWER IONSTAR — стационарное дальнобойное орудие. Поражает войска противника на расстоянии 6 гексов. Имеет мертвую зону в 2 гекса.

BUNKER SKULL — артиллерийская установка ближнего боя. Имеет два типа оружия. Одно поражает войска противника на расстоянии 3 гекса, другое — на расстоянии 1 гекс. При необходимости может переместиться на расстояние в 1 гекс.

ARTILLERY PULSAR A3 — дальнобойная артиллерийская установка. Способна поражать цели на расстоянии от 2-х до 5-ти гексов. Дальность перемещения — 3 гекса.

ANITAIR EMPLAC. MEDUSA — специализированная установка противовоздушной обороны. Сбивает вражеские самолеты на расстоянии от 2-х до 6-ти гексов. Также как и **SKULL,** может перемещаться на расстояние до 2-х гексов.

RADAR EMPLAC. RUNE — стационарная радарная установка. Делает видимой местность в радиусе 10-ти гексов.

ANTIRADAR VEHIC ELIXIR 2 — антирадарная установка. Войска, размещенные вокруг нее, невидимы для противника. Имеет один тип вооружения и дальность перемещения в 8 гексов.

MINE SUPER VIRUS — мина. Способна поразить цель всего один раз, но с большой мощностью. Универсальна, ее ударам доступны как сухопутные, так и морские цели. Дальность перемещения — 3 гекса.

LANDING BOAT UADER D1 — судно на воздушной подушке. Может перевозить войска общим весом до 16-ти тонн. Имеет бортовое оружие с мощностью, достаточной для ведения боев. В состоянии пересекать реки и перемещаться вдоль морских берегов. Скорость движения — 6 гексов.

Авиация

FIGHTER PLANE GENOM V1 — скоростной истребитель-перехватчик. Наличие двух типов бортового оружия оставляет мало шансов на спасение у перехватываемой цели. Скорость полета — 12 гексов.

FIGHTER BOMBER EXTERMINATOR — истребитель-бомбардировщик. Имеет четыре типа бортового оружия для уничтожения всех видов сухопутных войск. Скорость полета — 11 гексов.

HIGH ALT. BOMBER STORMBRINGER — высотный бомбардировщик. Способен подниматься на высоту, не доступную для вражеских истребителей-перехватчиков (команда **CLIMB**). Стоит отметить, что противовоздушная батарея **MEDUSA** все-таки может его достать. Имеет два типа мощных бомб, способных уничтожать кроме войск еще и дорожные коммуникации. Скорость полета — 9 гексов.

TRANSPORT PLANE CRUX — многотонный транспортный самолет. Способен перевозить войска общим весом до 32-х тонн. Полностью беззащитен и нуждается в охране во избежание гибели и его, и перевозимых армий. Скорость полета — 9 гексов.

SEA PLANE SPERBER TB-4 — универсальный морской истребитель-бомбардировщик. Четыре типа оружия дают возможность нанести удар по любому типу корабля. Скорость полета — 10 гексов.

STEALH FIGHTER GHOST FB-4 — истребитель-бомбардировщик, сделанный по технологии «стелс», то есть полностью невидимый для вражеских радаров. Имеет четыре типа бортового оружия. Скорость полета — 12 гексов.

RECON. PLANE UHUR-51 — летающая радарная установка. Открывает местность в радиусе 9-ти гексов. Способен подниматься на высоту, недоступную истребителям, хотя и простреливаемую противовоздушными батареями **MEDUSA** (команда **CLIMB**). Скорость полета — 9 гексов.

BATTLE HELI. DRAGON H1 — боевой вертолет, летающий танк. Имеет четыре типа оружия для всех видов поражения любого типа войск. Скорость полета — 8 ходов.

TRANSORT HELI. GUPPIH 2 — транспортный вертолет. Может перевезти войска общим весом до 12-ти тонн. Имеет слабое бортовое оружие. Если его собьют, то все перевозимые войска погибают. Скорость полета — 7 гексов.

Военно-морской флот

PATROL BOAT PATRIX — быстроходный патрульный катер. Имеет на борту два типа оружия. Скорость плавания — 8 гексов.

TORPEDO BOAT HYDRA — торпедный катер. Имеет два типа оружия, способного наносить удар по противнику с расстояния 2 гекса и два типа вооружения для ближнего боя. Может перевозить и выставлять на боевое дежурство до пяти **MINE SUPER VIRUS.** Скорость плавания — 7 гексов.

CRUISER POLAR C6 — мощный крейсер. Имеет на борту артиллерийские орудия, которые могут наносить удар на расстоянии в 4 гекса. Помимо этого установлено еще три типа вооружения. Скорость плавания — 6 гексов.

BATTLESHIP ZENIT MBS-19 — суперлинкор, король морских просторов. Может поразить морские и сухопутные цели на расстоянии 8-ми гексов и имеет мощнейшую броню, которая позволяет применять его для всех видов операций. Скорость плавания — 5 гексов.

B

HUNTING SUBMARINE ORCA U7 — подводная лодка. Может наносить торпедные удары по морским кораблям на расстоянии до 2-х гексов. Имеет интересную особенность — ныряет под воду (команда **DIVE**) и становится невидимой для вражеских радаров. Скорость плавания и в подводном, и в надводном виде — 5 гексов.

AIRCRAFT CARRIER TITAN N2 — ударный авианосец. Прилично защищен против всех возможных типов атаки и, кроме того, способен иметь на борту эскадрилью самолетов любого типа весом до 110-ти тонн! Скорость перемещения — 5 гексов.

REP. TRANS. SHIP — ремонтно-транспортный корабль. Способен производить ремонт поврежденных кораблей вне военно-морских баз. Также может перевозить десант общим весом до 76-ти тонн. Скорость плавания — 4 гекса.

TRANSP. SUBMARINE NAUTILUS — десантная подводная лодка. Способна, нырнув (команда **DIVE**) и будучи невидимой для радаров противника, доставить к вражеским берегам десант весом до 26-ти тонн. Скорость плавания — 5 гексов.

КОДЫ ДОСТУПА

1 — AMPORGE

2 — JOGRWAI

3 — GEGIDOS

4 — WABODAE

5 — BUFASWE

6 — GEHAUWA

7 — OLARIBU

8 — FITORGE

9 — DAFATWA

10 — WABIKDO

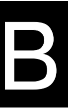
11 — GEEUSAT

12 — KAIMAWA
13 — SIETIBU
14 — GEDEROM
15 — ULUARGE
16 — ABUNDWA
17 — LANAGDE
18 — WAFEFAL
19 — BUSALUG
20 — GEKEFZU
21 — YETUDWA
22 — WAGOPAY
23 — ZAFLUGE
24 — SKATZWA

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Battle Isle—2
Год: 1994
Фирма: BlueByte
Размер архива: 4,2 Mb
Размер на диске: 9,3 Mb
Игроков: 1—6
Управление: мышь, клавиатура

BEAUTY AND THE BEAST



Великолепные мультфильмы Уолта Диснея долгие годы поражают воображение детей и взрослых на всех континентах нашей планеты.

А с недавних пор и любители компьютерных игр также приобщились к этому замечательному искусству с помощью программ, выпускаемых компанией «Disney Software».

В последнее время все новые шедевры кинокомпании сопровождаются выходом в свет компьютерных игр по мотивам фильмов. Не исключением стал и изумительный полнометражный мультфильм «Красавица и чудовище». Также, как и мультик, игра «Beauty and the Beast» — это буйство бесподобных красок, музыки и любви.

Для тех, кто не видел или забыл сюжет фильма, напомним вкратце завязку истории любви прелестной девушки и заколдованного принца.

Однажды, давным-давно, в одной очень далекой стране в сверкающем замке жил молодой принц. Так как у него было все, что только можно пожелать, принц был избалованный. А еще он был злой.

Как-то зимней ночью старая нищенка пришла в замок и предложила ему розу за то, чтобы он пустил ее ночевать. Принцу она очень не понравилась. Он посмеялся над ее подарком и прогнал прочь. Но старушка предупредила — нельзя судить о человеке по внешности, так как настоящая красота спрятана внутри, в душе. После этого нищенка превратилась в прекрасную волшебницу.

Принц извинялся, просил прощения, но было слишком поздно, потому что волшебница увидела, что в его сердце нет любви. В наказание она превратила его в страшное чудовище и наложила заклятие на замок и на всех, кто в нем жил.

Чудовище, стыдясь своей страшной внешности, спряталось в замке и не выходило больше на улицу. Волшебное зеркало было его единственным окном во внешний мир. А роза оказалась действительно волшебной и должна была цвести до тех пор, пока принцу не исполнится двадцать один год. Если он полюбит кого-нибудь и завоюет любовь какой-нибудь девушки до того, как упадет последний лепесток, заклинание будет снято. Если нет, — он до конца своих дней так и останется чудовищем. Шло время, юноша впал в отчаяние и потерял всякую надежду...

С тех пор прошло десять лет...

Маленький городок во Франции. Красивая, «но такая странная, от всех отличается» дочка изобретателя Мориса, девушка по имени Бель, разыскивая своего отца, попадает в заколдованный замок. В нем и происходит встреча и очаровательная история любви чудовища и красавицы...

Игра «Beauty and the beast» такая же приятная, легкая и красивая, как сама сказка или мультипликационный фильм. Все персонажи, как и герои фильма, живут в замке. Здесь все неживые предметы ожили, так как замок, сам хозяин и все слуги заколдованы: кто в подсвечник по имени Люмьер, кто в часы, как Коксворд, друг Люмьера. Тут и большой чайник — миссис Пот, и маленькая чашечка — ее сыночек Чип. Даже скамейка ожила, оказывается — это бывшая собака принца. Кухонная плита, платяной шкаф, метелка, тарелки, ложки, миски, ножницы и многое другое — либо слуги, либо приближенные чудовища-принца.

Игра начинается с выбора уровня сложности:

EASY — легкий;

DIFFICULT — сложный.

После этого Чип вас познакомит с содержанием будущей игры. Далее вы увидите, как примерно выглядит замок, состоящий из окон-витражей, которые как две капли воды похожи на те, в замке из фильма, а также некоторые фрагменты из описанной выше истории. На экране перед вами комнаты или помещения побольше — это и есть различные уровни игры (сад, кухня, прачечная, библиотека, бальный зал).

Мигает верхнее окно замка — щелкните на него мышью, и перед вами появятся Коксворд — часы, Люмьер — подсвечник и миссис Пот — чайник.

Коксворд — режим практики — **PRACTICE MODE**.

Люмьер — выход в DOS — **EXIT GAME**.

Пот — режим нормальной игры — **NORMAL MODE**.

После выбора нужной вам опции появятся все те же окна-витражи. С этого момента ваша задача — пройти все уровни, чтобы попасть на финальную сцену игры.

Не принципиально, в какой последовательности вы будете выбирать окна (уровни). Перед началом каждого из них и в конце Чип дает комментарии к их прохождению или восхищается вами. После того, как вы удачно закончили одно из заданий, витраж загорается, и вы переходите к следующему. Режим практики, естественно, отличается от режима нормальной игры, но не намного.

Сад

Перед вами красивый зимний сад с фонтаном и большим количеством клумб. На тропинке стоит метелка и ждет указаний, где сметать снег, чтобы получились две одинаковые клумбы (по окраске цветов). Задание — открыть все одинаковые пары. На уровне **EASY** не открываются большие клумбы и деревья. На уровне **DIFFICULT** открываются, что придает определенную сложность игре.

Кухня

Вы готовите торт. Дано большое количество яиц, которые показаны в верхнем правом углу экрана. Действующие лица — вы, чайник Пот и кухонная плита-повар. На стене висят или лежат сковороды, миски, ложки, горшочки и прочее. Щелкайте мышью на разные предметы в определенной последовательности так, чтобы падающее сверху яйцо плавно скатывалось по всей стене прямо в пустую большую миску по уже повернутым в разные стороны или открытым горшочкам. Яйца могут долететь не все, но чем больше, тем лучше. Когда три огромных торта будут готовы, вы закончите этот уровень. В режиме обычной игры, в отличие от практики, дается меньше яиц, и сама скорость их полета намного повышается, что затрудняет процесс своевременной подготовки очередной кухонной утвари.

Прачечная

Или — стирка. По всему экрану протянута веревка в три ряда, и по ней разноцветные платочки, уже выстиранные и высушенные, скатываются прямо в платяной шкаф. В правом верхнем углу пять квадратиков разного цвета. Именно в этой последовательности надо положить в шкаф по три платка одного цвета. Менять местами можно любые платочки, когда они останавливаются на веревке. Успеть сложить в шкаф (который сам откроется) эти три платочка надо, пока не наполнятся все три веревки. Для облегчения вашей работы можно избавиться от лишнего белья. Вам разрешается класть в шкаф разных цветов платочки и без последовательности, для этого первые три фиксируйте мышью, и они исчезнут. Три раза наполнив платяной шкаф, вы увидите, какое великолепное платье для бала приготовили помощники чудовища.

Библиотека

Перед вами огромная библиотека, на полках которой расставлены книги. На их корешках нарисованы различные геометрические знаки. Надо помочь слуге в определенной последовательности

выбрать книги с полок. Сначала он показывает вам один знак в своем блокноте. Вы тут же нажимаете на такую же книгу на полке. Затем он показывает этот же значок и сразу еще один. Вам надо взять с полки ту же книгу, а потом и вторую. Далее увидите в его блокноте уже три знака и в той же очередности выбираете уже три книги. И так далее. Это далеко не легкое задание, поэтому для тех, кто немного рассеян, советуем немного поработать ручкой.

Люмьер

Или — Люмьер-подсвечник. Очень красивая картинка с огромным тортом. В правом верхнем углу экрана пустая шкала. Сюда вы будете собирать с помощью Люмьера ягоды (всего восемь штук, пока шкала не наполнится). Торт состоит из нескольких этажей. Вы двигаетесь влево, направо, вверх, вниз. Причем вниз вас сталкивают салфетки, ложки, чайники с разных этажей торта и частенько уже прямо со стола. В этом случае задание придется повторить.

И наконец, когда все комнаты пройдены, вы можете просто полюбоваться великолепным бальным залом, где красавица в новом платье и чудовище во фраке кружатся в вальсе, а слуги — Люмьер, Коксворд, Пот и Чип — восхищаются этой идиллией...

Игра, как и история любви красавицы и чудовища, тоже заканчивается хорошо.

Если вы хотите отдохнуть и насладиться красивой музыкой, поиграйте в «Beauty and the Beast»...

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Beauty and the Beast
Год: 1993
Фирма: Disney Software
Размер архива: 2,2 Mb
Размер на диске: 2,6 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, мышь

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1



Шахматы давно привлекали к себе внимание компьютерщиков как предмет, хорошо подходящий для программирования. У этой игры четкие и формальные правила, а уровень «мастерства» напрямую зависит от математического просчета. Более того, число вариантов в шахматах находится во вполне разумных пределах, а критерии для оценки позиции тоже более-менее ясны — так что работа над компьютерными шахматами велась довольно давно и активно продолжается по сей день.

Теперь представим себе следующую ситуацию: несколько авторов выбрасывают на рынок шахматные программы, которые играют на почти одинаковом уровне. Каждая фирма хочет, чтобы именно ее продукт продавался, а программы конкурентов валялись на полках. Как этого добиться? Ответ очевиден: надо украсить свою игру, сделать ее непохожей на другие — так, чтобы она бросалась в глаза покупателю.

Видимо, первой из таких «приукрашенных» шахматных программ стала игра «Battle Chess». Шахматные фигурки в ней имели вид рыцарей, колдунов и прочих экзотических существ. Хотя правила и не претерпели ни малейших изменений, забавно было смотреть, как при взятии фигуры разыгрывался целый мини-спектакль. За «Battle Chess» последовали еще несколько подобных игр, качество графики улучшалось, а сама суть осталась неизменной.

«Chess Maniac 5 Billion and 1» в некотором смысле можно расценить как пародию на подобные «боевые шахматы»: вся игра полна забавных, хотя и не относящихся к делу «приколов», вызывающих у игрока невольную улыбку. Иногда это просто смешные картинки, а иногда они могут оказать некоторое влияние на ход игры — скажем, когда из-за края экрана высовывается рука и пытается незаметно стащить вашу фигуру — нужно вовремя треснуть по ней линейкой, чтобы было неповадно.

При всей внешней несерьезности, на приличном уровне сложности программа способна в пух и прах разгромить игрока, который еще не достиг вершин шахматного Олимпа, и уж во всяком случае составить хорошему шахматисту приличную конкуренцию (ведь не каждый из нас — Каспаров).

Возможно, кого-то удивят пункты меню для загрузки других комплектов фигур, звуковых эффектов — ведь в каталоге игры ничего похожего нет! Загадка чрезвычайно проста: свяжитесь с фирмой «Spectrum Holobyte» и купите, если уж так хочется, весь комплект наворотов.

Три вопроса, которые задаются в самом начале игры, особого значения не имеют. А вот выбор между **BORING SET** и **BAWDY SET** определяет, каким комплектом фигур вы хотите пользоваться. **BORING SET** соответствует самым обычным шахматным фигурам, а **BAWDY SET** обещает немало забавных минут — веселые ролики, одушевленные фигуры и так далее. Но все же каждый выбирает то, что ему больше нравится.

Для того, чтобы играть, проще всего пользоваться мышью. Захватите нужную фигуру и, не отпуская кнопки мыши, «оттащите» ее на нужное место. Если вы не нарушили правил — ход переходит к противнику.

Если же вы относитесь к числу «мышененавистников», клавиши со стрелками и **ENTER** позволяют делать все то же самое с клавиатуры.

Мы, разумеется, не станем приводить правила игры в шахматы — предполагается, что вы в них и так разбираетесь. А вот от обилия пунктов меню просто разбегаются глаза, так что задержаться на них поподробнее стоит.

Главное игровое меню вызывается клавишей **ESC** — и эта же клавиша позволяет вернуться к игре.

ABOUT CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1 — те же самые титры с «русифицированными» фамилиями создателей игры, которые вы можете видеть при запуске. Лестный намек на силу русской шахматной школы.

FILE — общие файловые функции:

— **LOAD GAME (ALT + L)** — восстановить ранее сохраненную игру;

— **SAVE GAME (ALT + S)** — сохранить текущую игру;

— **DELETE GAME** — удалить сохраненную игру с жесткого диска.

PRINT — распечатать партию. Программа поддерживает либо печать в графике на лазерном принтере HP LaserJet, либо в текстовом режиме на любом другом.

CONFIGURATION — работа с параметрами игры:

— **SAVE CURRENT** — сохранить текущую конфигурацию параметров для ее применения в дальнейших играх;

— **RESTORE DEFAULT** — восстановить конфигурацию по умолчанию.

EXIT GAME (ALT + X) — выход из игры в DOS.

PLAY — параметры шахматной партии:

— **PLAYERS** — выбор игроков. Здесь вы можете выбрать для каждого игрока:

набор фигур (только если раньше было установлено **BAWDY SET**). В поставляемом с игрой файле один игрок должен взять себе «средневековый» **MEDIEVAL** набор, а другой — «персидский» **PERSIAN**;

кто играет за первого шахматиста: человек или компьютер **HUMAN/COMPUTER**;

имя игрока. Оно будет выводиться, например, при распечатке партии на принтере.

Кнопка **SWITCH SIDES** позволяет быстро поменять между собой параметры сторон.



TIME CONTROL — контроль времени на партию. Эта опция доступна только в том случае, если в **DIFFICULTY** отмечен пункт **USE TIME CONTROL OPTION**.

Контроль времени может быть следующим:

— **AVERAGE TIME** — число секунд на ход;

— **TIME LIMIT** — лимит времени на всю партию;

— **MOVE LIMIT** — число ходов на партию;

— **INFINITE** — без ограничений.

Кнопка **MODIFY** позволяет поменять принятые по умолчанию параметры, уменьшить или увеличить их значения.

DIFFICULTY — класс игры компьютера, меняющийся от уровня 1 (интеллект амебы — для тех, кто любит легко выигрывать) до уровня 10 (говорят, обыгрывает кандидатов в мастера). После уровней сложности следует **USE TIME CONTROL OPTION** — включение контроля времени. Учтите, что компьютер обычно думает несколько быстрее человека. Наконец, есть еще **STRIP CHESS,** то есть шахматы на раздевание — и не мечтайте, это очередной «прикол».

MATE FINDER — подсистема для поиска матов. Учтите, что при ее вызове стирается текущая игровая позиция (если только не выйти по **CANCEL**). При вызове появляется экран с доской и фигурами, на котором можно:

— расставить на доске фигуры (левая кнопка мыши ставит фигуру, а правая — убирает ее);

— задать число ходов на мат;

— выбрать сторону (белые или черные), после чего решение можно смело отсылать на любой шахматный конкурс — если, конечно, программа с ним справилась. Также в **MATE FINDER** имеется ряд вспомогательных кнопок:

— **NEW** — начать с исходной расстановки фигур;

— **CLEAR** — начать с доски с двумя королями;

— **RESTORE** — восстановить опрометчиво стертую позицию;

— **DONE** — закончить ввод и приступить к решению;

— **CANCEL** — вернуться к игре.

ACTION — управление ходом игры (а также некоторые «грязные штучки»):

— **NEW GAME** (**ALT** + **N**) — начать новую партию;

— **SWITCH SIDES** (**ALT** + **G**) — вы проигрываете? Не беда: поменяйтесь с противником фигурами и задайте ему перцу!

— **FORCE MOVE** (**ALT** + **F**) — заставить соперника сделать нужный ход;

— **TAKE BACK** (**ALT** + **T**) — взять ход обратно;

— **OFFER DRAW** — предложить ничью;

— **REPLAY** (**ALT** + **R**) — воспроизвести ход партии. Смысл кнопок, которые появляются на экране, понять нетрудно — они есть на любом видеомагнитофоне;

— **PAUSE** (**ALT** + **P**) — пауза в игре;

— **BOSS** (**ALT** + **B**) — караул, идет начальник! Надо быстро прикинуться, что вы заняты полезным делом — набивкой текста письма. Но все же не торопитесь нажимать эти кнопки. За игры на рабочем месте вас, конечно, по головке не погладят, но... если руководитель прочитает такое «письмецо», увольнение просто гарантировано;

— **LEARNING MODE** — включение/выключение обучающего режима, то есть оценки ваших ходов компьютером.

OPTIONS — настройка опций:

— **BOARD SETUP** — заданная расстановка фигур на доске. Кнопки имеют тот же смысл, что и в **MATE FINDER;**

— **BLINDFOLD** — скрыть часть фигур для лучшего обзора:

OFF — и так хорошо;

HIDE WHITE — убрать белые;

HIDE BLACK — убрать черные;

HIDE ALL — убрать все. Фигуры только мешают смотреть на доску;

— **BOARD DISPLAY** — выбор вида доски:

2D (**ALT** + **F1**) — плоская доска;

3D (**ALT** + **F2**) — объемная. Смотрится она, конечно, хорошо, но играть на ней (особенно с **BAWDY SET**) сложновато. Есть смысл переключаться сюда, чтобы посмотреть на драки фигур, а по-серьезному играть все же на плоской доске;

— **NOTATION** — выбор нотации в записи партий:

COORDINATE — координаты начального и конечного положения фигуры;

ALGEBRAIC — сокращенная алгебраическая запись хода;

DESCRIPTIVE — на редкость неудобная и бессмысленная «описательная» нотация;

— **ROTATION** — разворот доски:

WHITE ON TOP — белые наверху;

WHITE ON BOTTOM — белые внизу;

WHITE ON LEFT — белые слева;

WHITE ON RIGHT — белые справа;

— **SOUNDS** — настройка звукового сопровождения:

MUSIC — включение/выключение музыки;

SOUND EFFECTS — включение/выключение звуковых эффектов;

PLAY-BY-PLAY — включение/выключение произносимых вслух координат последнего хода. Лучше отключать — диктор явно страдает аденоидами, и его гнусавый голос вскоре начинает раздражать;

— **PREFERENCES** — включение/отключение различных оформительских «фенечек»:

3D BOARD DETAIL — объемные украшения доски;

3D ANIMATION — ролики при захвате фигур;

COORDINATES — координаты на доске;

PIECE SLIDE — плавное перемещение фигур при ходе;

ZOOM TO CAPTURE — увеличение баталий при захвате фигур;

3D BACKDROP — фон за игровой доской;

CHEATING — «мухлевание» в игре;

— **LOAD VOICE** — загрузка внешнего файла с голосовыми комментариями:

PLAY-BY-PLAY — произношение координат ходов (*.VLB);

COLOR COMMENTARIES — комментарии (*.RLB);

— **LOAD SET** — загрузка внешних графических файлов:

3D-BOARD (ALT + F3) — объемная доска (*.3DB);

3D-PIECE (ALT + F4) — объемный комплект фигур (*.3DO);



3D-BACKDROP (**ALT** + **F5**) — фон за доской (*.B);

DISTRACTION (**ALT** + **F6**) — графика «приколов» за доской (*.D);

2D-BOARD (**ALT** + **F7**) — плоская доска (*.2DB);

ICONS — условные значки фигур (*.I);

— **WINDOWS** — отображение дополнительных окон:

CLOCK (**ALT** + **1**) — шахматные часы;

MOVE LIST (**ALT** + **2**) — нотация ходов сторон;

CAPTURED PIECES (**ALT** + **3**) — показ захваченных фигур;

SMALL BOARD (**ALT** + **4**) — мини-доска;

OPEN ALL (**ALT** + **5**) — показ всех дополнительных окон;

CLOSE ALL (**ALT** + **6**) — убрать все дополнительные окна;

— **TRANSPARENT WINDOWS** (**ALT** + **7**) — включение/выключение прозрачности окон и меню.

Такова основная информация по «Chess Maniac 5 Billion and 1». Играйте и наслаждайтесь интеллектуальностью вашего досуга.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Chess Maniac 5 Billion and 1
Год: 1993
Фирма: Spectrum Holobyte
Размер архива: 18 Mb
Размер на диске: 25 Mb
Игроков: 1—2
Управление: мышь, клавиатура

COMMAND & CONQUER



Появления этой потрясающей игры ждали с нетерпением практически весь 1995 год. Начиная с лета, все игровые журналы, как западные так и русскоязычные, начали публикацию небольших вводных материалов по «C&C». Появилось несколько демонстрашек, которые позволили хоть краем глаза заглянуть, что же это за новинка от «Westwood Studios». И вот, наконец, «Virgin Interactive», занимающаяся реализацией этой программы, объявила о том, что игра готова. В середине октября она появилась и на российском рынке. В данном описании мы не будем проводить никаких параллелей и сравнений. Упомянем лишь вкратце — «Command & Conquer» чрезвычайно близка по стилю и духу таким шедеврам игровой компьютерной тактики, как «Dune—2» (см. Энциклопедию компьютерных игр, т.1, и «Warcraft», т.3). Тем не менее, она несколько превосходит своих предшественников и по качеству графики, и по великолепию звукового оформления, и по разнообразию миссий, и по степени реализма разворачивающегося действия, и по многообразию и достоверности используемой в игре военной техники.

Нисколько не умаляя достоинств вышеперечисленных игр, отметим, что «C&C» — безусловный технологический и творческий шаг вперед в жанре тактических игр с боями, проводимыми в реальном времени. А если учесть, скольких людей в недавнем прошлом затянули в свои «электронные сети» «Dune—2» и «Warcraft», нетрудно предугадать тот бум, который вызовет вокруг себя «Command & Conquer».

Игра очень большая, с трудом разместившаяся на двух компакт-дисках. На них, помимо самих игровых миссий, которых и так без малого сорок, записаны в огромном количестве ролики первоклассной компьютерной графики, предваряющие и завершающие каждый проходимый сюжет. Многообразен выбор музыкальных треков, сопровождающих действие. И самое главное, предусмотрен вариант игры друг против друга на двух компьютерах с реальным партнером, что устранило основной недостаток «Dune—2», режим, который просто напрашивался сам собой.

Итак, в основу «Command & Conquer» положен конфликт между **NATIONS GLOBAL DEFENSE INITIATIVE (GDI),** будущим вариантом Сил Безопасности Организации Объединенных Наций, и **BROTHERHOOD OF NOD (NOD),** террористической организацией, задача которой — захватить мир. Действие происходит в недалеком будущем. Двадцать первый век, новые технологии и материалы, но в то же время, не настолько, чтобы перевести игру исключительно в область научной фантастики. Отнюдь. Все вполне реально даже по сегодняшним меркам. Казармы, электростанции,

центры связи, пехотинцы, танки, вертолеты... Почти все абсолютно доступно нашему воображению.

Однако основная подоплека событий и конечная цель обеих сторон все-таки выходит за рамки сегодняшней реальности и связана с новым минералом, тибериумом, благодаря которому в земле совершаются определенные химические реакции, выводящие на поверхность драгоценные и полудрагоценные вещества. Там, где находился тибериум, люди собирали открыто лежащие золотые и серебряные самородки. Планомерная добыча тибериума, как надеется **GDI,** обогатит земную экономику. Что касается Братства, **NOD** надеется с помощью получаемых за счет переработки минерала денег проворачивать свои темные делишки и завоевывать новые континенты.

Сама история с вашей помощью разворачивается по ходу игры.

Вы можете управлять любой из сторон. При этом, если вам подвластны войска ООН, действие происходит в Восточной Европе. Играя за **NOD,** вам придется воевать в Африке. Последовательно выполняя миссии одну за другой, вы приближаетесь к конечной цели — полному освобождению данного континента от противника.

В ходе самих операций ваша задача сводится не просто к банальному уничтожению всей живой силы и техники врага, а также его построек. Все гораздо сложнее и интереснее. Вам необходимо внимательнейшим образом ознакомиться с содержанием боевого приказа. Отнюдь не всегда нужно проливать реки крови. Иногда для победы достаточно ликвидировать только несколько жизненно важных объектов врага. (Впрочем, если вы разгромили абсолютно все, хуже от этого не будет. В любом случае — это обязательная победа.) Что касается вражеских сооружений, гораздо логичней будет не громить их по ходу дела, а завоевывать, применяя специальные подразделения, и использовать в дальнейшем для своих собственных нужд или продавать.

Почти все в «Command & Conquer» делается за деньги. Вы имеете в большинстве уровней некоторое количество кредитов (денег), но для строительства и воспроизводства войск и техники финансов не хватает. Для того, чтобы жить и воевать припеваючи, необходимо собирать и перерабатывать тот самый тибериум, из-за которого в конечном счете и разгорелась война. Диаграмма проста — чем больше тибериума, тем больше денег на вашем текущем счету и, следовательно, тем больше технических и технологических «излишеств». Вы можете себе позволить в каждом очередном сценарии (если в нем, а это происходит не всегда, предусмотрена сама возможность вашей экономической и производственной деятельности). Иногда из финансовой ямы вас могут вытащить даже клады золотых самородков, разбросанных по поверхности земли...

При ведении боевых действий некоторую часть ответственности за происходящее вы вполне можете свалить на плечи своих подчиненных, обладающих кое-каким интеллектом, которого хватает на то, чтобы самостоятельно бороться за свою жизнь, отвечая огнем на вражеские атаки. Но и увлекаться этим процессом не стоит. Как говорится, одна голова хорошо...

Миссии в «Command & Conquer» сложны, но достаточно быстротечны. Во всяком случае они не затягиваются на несколько утомительных часов. В то же время, чтобы победить в некоторых из них, вам придется переигрывать задание заново очень много раз.



Теперь обо всем по порядку.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ

Когда вы начинаете игру впервые, вашему вниманию представят блистательный ролик, несколько сумбурно вводящий вас в курс дела. Из переключаемых с одного на другой телевизионных каналов, среди обрывков рекламы, шоу и фильмов можно по крупицам собрать некоторую информацию о главном конфликте современности — противостоянии **GLOBAL DEFENSE INITIATIVE** и **BROTHERHOOD OF NOD.** При последующих загрузках вы оказываетесь непосредственно в меню игры.

START NEW GAME — этой опцией выбирается начало новой кампании. Игра начинается с выбора стороны, за которую вы собираетесь сражаться — Глобальная Защитная Инициатива Объединенных Наций или Братство Нода. Эмблема **GDI** — зеленый орел, **NOD** — жало скорпиона. Игру можно начинать с любого диска. Первая миссия для каждой из сторон есть на обоих CD. Однако для того, чтобы продолжить кампанию, вам потребуется вставить диск №2, если вы начали игру за Братство с первого CD, и наоборот — вставить диск №1, если играете за **GDI** со второго.

Вводный демонстрационный ролик при повторных загрузках «Command & Conquer» не показывается.

LOAD MISSION — запустите этот режим, если вы хотите продолжить сохраненную ранее игру. После этого достаточно навести курсор на название нужного файла и нажать **LOAD.** Игра продолжается с прерванного ранее места.

MULTIPLAYER GAME — начало игры в режиме нескольких игроков по сети, модему или кабелю. Эта замечательная возможность является одним из основных технологических достоинств программы.

REPLAY INTRODUCTION — возможность воспроизвести начальный демонстрационный ролик.

EXIT GAME — конец игры и выход в DOS.

УПРАВЛЕНИЕ И ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

Игровой интерфейс «Command & Conquer» удивительно прост и лаконичен. В нем абсолютно все к месту и нет практически ничего лишнего. Все сделано для максимального удобства пользователя.

В принципе все управление выведено на мышь. Можно сыграть игру от начала и до конца, ни разу не прикоснувшись к клавиатуре. Это, безусловно, очень удобно. Но в игре есть довольно много вспомогательных режимов, которые обеспечивают более совершенное взаимодействие ваших подразделений на поле боя, а также существенно убыстряют ваши манипуляции и качественно усложняют вводимые вами команды. Эти действия выполняются при помощи клавиатуры, и им будет посвящена отдельная глава.

Однако, основным средством ввода остается мышь и управляемый ею курсор.

Приказы, отдаваемые вашим войскам

Чтобы заставить ваши отряды действовать, выберите нужный отряд, щелкнув на него левой кнопкой мыши. Теперь переместите курсор в нужную точку карты. Если при этом он окажется над потенциальной целью, курсор превратится в прицел. Щелчок левой клавишей передаст отряду приказ атаковать отмеченную цель. В противном случае отряд просто пойдет в ранее указанную локацию, исключая те варианты, когда сделать это чисто физически невозможно (отвесные скалы, деревья и тому подобные препятствия). Впрочем, ваши солдаты обладают достаточным интеллектом для того, чтобы самостоятельно опознавать врага и атаковать его даже без вашей непосредственной команды. Но и чрезмерно доверять своим подразделениям не стоит. Лучше все-таки укажите им текущую цель для атаки.

Для того, чтобы выйти из режима выбора подразделения, щелкните правой клавишей мыши, и ваш отряд будет снят с управления (при этом он завершит те действия, которые перед этим были ему указаны вашим приказом. Например, самостоятельно перейдет в ранее заданную локацию).

Курсор отдачи приказов может принимать три вида:

ПУЛЬСИРУЮЩИЙ БЕЛЫЙ КВАДРАТ. Это режим выбора — готовности перевести управление на данный отряд. После нажатия левой клавиши мыши, квадрат охватывает выбранное подразделение, а сверху появляется шкала его физического состояния (это в равной степени относится и к живой силе, и к боевой технике, и к заданиям, и вообще ко всем непосредственно игровым объектам). После нажатия кнопки мыши, рядом с квадратом появится строка идентификации, указывающая на тип

выбранного подразделения (**MINIGUNNER** и т.д.). Надпись зеленого цвета (если вы играете за **GDI**). Курсором опознавания можно пометить и вражеские отряды. При этом так же появится статусная строка жизненных сил и более общая информация о типе отряда, например, **ENEMY SOLDIER,** без дальнейшей конкретизации и уже красного цвета (опять же при игре за **GDI**);

БЕЛЫЙ КРУГ ПРИЦЕЛА С КРАСНЫМИ ПУЛЬСИРУЮЩИМИ СТРЕЛКАМИ К ЦЕНТРУ. Указатель неприятельской цели. С его помощью вы нацеливаете подразделение на атаку;

ЧЕТЫРЕ БЕЛЫХ ТРЕУГОЛЬНИКА В ЗЕЛЕНОМ КВАДРАТЕ. Отметка на местности той точки, куда должен перейти выбранный вами отряд или одно подразделение.



Перемещая свои войска по поверхности, вы постепенно открываете всю перспективу района, где проходит очередная миссия. В начале игры большая ее часть «закрыта» черным покрывалом и недоступна вашему глазу. Чтобы отправить солдат или технику на еще неразведанную территорию, переведите курсор в нужном направлении. Дойдя до края экрана он примет форму большой белой стрелки, направленной, в зависимости от вашего желания, вверх, вниз, в стороны или по диагоналям. Это означает, что в заданном направлении простирается доступная в ходе игры местность.

Если стрелка перечеркивается красным кругом с диагональной чертой — все, дальше пути нет. Границы района на этом заканчиваются.

Данная индикация очень удобна и позволяет вам ориентироваться даже на еще недоступной карте, хотя бы в плане протяженности участка.

Выбор группы войск

Чтобы экономить время, с одной стороны, и, с другой, дабы быстрее создавать группировки войск для отдачи общего приказа, вы можете формировать команды (отряды) из нескольких подразделений, независимо от их специализации и вооружения. Чтобы одновременно выбрать несколько боевых единиц, установите курсор мыши на угол воображаемого прямоугольника, который по вашему замыслу, должен охватить нужную группу. Нажав левую клавишу мыши и удерживая ее, ведите курсор в диагонально противоположный угол, растягивая белый квадрат. Захватив нужное количество подразделений, отпускайте клавишу, при этом управление перейдет сразу на все подразделения, находящиеся внутри установленной разметки. Теперь вы можете нацелить весь отряд либо на перемещение в указанном направлении, либо на атаку вражеской цели. Таким образом можно создать неограниченное число отрядов, последовательно отдавая им дальнейшие распоряжения. После получения приказа и вывода

из-под контроля (щелчок правой клавишей мыши), весь отряд продолжит необходимые вам действия.

Игра предусматривает возможность нумерации отрядов, быстрого вызова их под ваш контроль и мгновенную центровку экрана по любой группе, независимо от ее удаленности на карте (см. главу «Помощь клавиатуры»).

SIDEBAR

Из основного игрового экрана панель **SIDEBAR** может быть открыта щелчком на соответствующую опцию в правом верхнем углу экрана. Закрыть панель — повторное нажатие. Если вы уже создали на территории базы **CONSTRUCTION YARD** или имеете его с самого начала сценария, **SIDEBAR** откроется автоматически.

С помощью этой панели осуществляются все необходимые мероприятия по постройке зданий, сооружений, оборудования и созданию все новых боевых подразделений. Технически это исполняется щелчком левой клавиши мыши на соответствующую икону **SIDEBAR.** В верхней части панели находится эмблема выбранных вами войск, **GDI** или **NOD.** После того, как вы построите радарную станцию (центр связи), это место займет изображение электронной карты с нанесенным на ней рельефом местности, построенными объектами и вашими воинскими подразделениями. Данные радара к тому же своевременно покажут, с какой стороны приближается неприятель.

Строительство

Важнейшим условием для успешного прохождения большинства миссий является строительство вашей полевой базы и различных ремонтных и защитных сооружений. База необходима для концентрации ресурсов при помощи перерабатывающего завода **REFINERY** и харвестеров, собирающих тибериум, из-за которого, собственно, и разгорелся весь конфликт, для размещения подкрепления, создаваемого в процессе игры и для множества других, не менее полезных деяний.

Чтобы начать постройку базы, вы должны иметь сооружение, называемое **CONSTRUCTION YARD.** (Для того, чтобы постоянно не повторяться, все основные объяснения по любому игровому объекту или воинскому подразделению, включая боевую технику, даны в соответствующих главах «Сооружения» и «Воинские подразделения».).

В некоторых миссиях **CONSTRUCTION YARD** дается вам изначально. Иногда по сюжету его вообще не будет. Во всех остальных случаях вы имеете специальную машину **MOBILE CONSTRUCTION VECHICLE (MCV)** — передвижную установку по развертыванию на выбранной территории **CONSTRUCTION YARD.**



Перемещайте **MCV** туда, где по вашему замыслу удобнее будет расположить свой основной завод. Для этого вам понадобится некоторое количество свободного пространства на поверхности суши (без гор, деревьев и т.п.). Если для установки завода места недостаточно, он развернут не будет. Наведите курсор мыши на **MCV,** и у вас появится индикатор развертывания (пульсирующий зеленый квадратик с расходящимися в стороны стрелками). Щелкните на него левой клавишей мыши, и **CONSTRUCTION YARD** будет установлен. Тщательно охраняйте **MCV** от нападения неприятельских отрядов. Если машина получит повреждения (ее статус при идентификации будет понижен), поврежденным изначально окажется и ваш основной завод. Это приведет к тому, что у вас уйдет время и деньги на не быстрый ремонт. При этом темп игры и возможная инициатива будут потеряны.

После постройки **CONSTRUCTION YARD** появится панель **SIDEBAR.**

Под опциями **REPAIR** и **SELL** находятся две колонки икон. К верхним опциям они отношения не имеют. С левой стороны появляются изображения объектов, которые в данной миссии в настоящий момент могут быть построены. В правой показываются отряды, которые можно создавать (и живую силу, и технику, доступные вам по сквозному сценарию на данный момент).

Стрелки внизу икон позволяют листать изображения для возможного выбора из полного списка (когда число доступных сооружений или подразделений перевалит за четыре).

Чтобы построить сооружение или отряд, необходимо щелкнуть курсором и левой кнопкой мыши на соответствующую икону. На процесс создания уйдет определенное время, величина которого зависит от нескольких составляющих. Чем больше у вас будет эксплуатируемых производящих сооружений — бараков для «воспроизводства» солдат, оружейных заводов для строительства техники и, естественно, силовых станций, питающих все это хозяйство необходимой энергией, тем быстрее и веселее будут строиться новые объекты и выпускаться на поле боя свежие отряды. За ходом процесса создания можно следить по развертыванию полноцветной иконы на панели **SIDEBAR.** Когда строительство заканчивается, на соответствующей панели появляется надпись: **READY.** Это означает, что объект готов к установке (боевые подразделения выходят на поле рядом с сооружением, в котором они создавались). При наведении курсора на икону появляется надпись с названием данного объекта или отряда, а также цена за его постройку или воссоздание. Если вы решили что-либо сделать, деньги автоматически будут сняты с вашего текущего счета (небольшая панель на игровом экране вверху справа).

При этом одновременно могут создаваться только одно сооружение и один отряд. Они могут строиться параллельно друг другу,

но, допустим, два воинских подразделения одновременно не сделать. Выход — ускорить процесс создания путем увеличения, например, количества казарм **(BARRACKS).**

Для того, чтобы установить на игровое поле только что сделанный объект, щелкните на его изображение с надписью **READY** и переведите курсор на поверхность территории, занимаемой в данной миссии и в настоящий момент вашими войсками. При этом курсор превратится в диагональную сетку для установки, охватывающую участок, необходимый для того, чтобы данный объект на нем поместился. Если места хватает, вся сетка белого цвета. Если нет — красного. Это значит, что вам нужно поискать для здания другую позицию. Место, где по вашему замыслу будет стоять новое сооружение, должно быть полностью свободно и от естественных препятствий — скал, жилых домов, деревьев, и от искусственных — солдаты, боевая техника и прочее. Пока установочная сетка находится на игровом поле, вы не можете строить что-либо еще. Вам нужно либо прервать установку (правый клик мыши), либо установить-таки здание. В первом случае сетка исчезнет, а надпись на иконе будет свидетельствовать о том, что строение готово и ждет своей участи. При этом вы не можете начать создание чего-нибудь другого. Чтобы отказаться от сделанного объекта, щелкните на его иконку правой клавишей мыши. (То же необходимо сделать, если вы хотите отменить постройку, пока еще не завершен сам процесс.) При этом готовность исчезнет, вы получите назад и все истраченные деньги, и возможность возводить другой объект.

Однако все эти манипуляции требуют значительных энергетических затрат. У **CONSTRUCTION YARD** их просто нет. Не случайно первый объект, который вы можете сделать — силовая станция **POWER PLANT,** питающая все ваше хитрое хозяйство энергией. Особо мощной ее назвать нельзя (разве что улучшенный вариант **ADVANCED P.P.**). Поэтому для нормального функционирования ваших заводов, казарм и прочего необходимо две-три и более силовые станции. Вообще много энергии в «Command & Conquer» не бывает. Всегда чем больше, тем лучше.

О необходимом или хотя бы желательном порядке обустройства вашей базы мы еще поговорим отдельно.

Создание боевых подразделений

Если вы имеете **CONSTRUCTION YARD** и достаточное количество кредитов (денег), вы можете построить казармы (**BARRACKS** для **GDI** и **HAND OF NOD** для **NOD**), которые позволят вам создавать (тренировать) пехотные отряды различного назначения. В первых заданиях темпы создаваемых войск весьма ограничены. По ходу сюжета, выигрывая миссии, вы будете получать новые технологии и, следовательно, возможность создавать пешие отряды, вооруженные более мощным оружием. Технология создания

боевых подразделений пехоты в целом аналогична строительству. С той лишь разницей, что никуда устанавливать солдат не надо. Они сами радостно выбегают из казарм. А вот прервать процесс их создания и вернуть деньги можно правым щелчком мыши.

По ходу игры вы будете расширять свою базу, сможете построить оружейную фабрику, аэродром и тому подобное. Благодаря всем этим объектам вы будете получать более мощные технические средства и, следовательно, новые боевые единицы, оснащенные бронетехникой, самолетами, вертолетами и тому подобными полезными в военном деле штучками. Помните, что многие отряды и здания до поры до времени не будут доступны обеим сторонам (в смысле первичного их создания). Впрочем, с течением времени вам удастся захватить неприятельские строения и, следовательно, получить возможность использовать в своих целях изначально не принадлежащую вам боевую технику и особые отряды пехоты.



По ходу игры вам станут доступны специальные инженерные войска, **ENGINEER.** Совершенно беспомощные и не имеющие возможности защитить себя, именно они позволят вам захватывать вражеские здания. Чтобы сделать это, щелкните левой клавишей мыши на инженера и затем то же самое — на неприятельский объект, который хотите захватить. При этом над строением появляются мерцающие зеленые треугольники в форме перевернутой ели. Если все сделано правильно и процесс захвата идет успешно, объект постепенно меняет свою окраску на цвета вашего флага. Тактика захвата достаточно вариативна — вы можете сначала разгромить врага, а затем посылать на «дело» инженера, а можете, наоборот, забросить его на вертолете с тыла и скрытно провести в здание... В некоторых случаях для захвата одного инженера будет мало. К тому же враг может попытаться отбить здание штурмом. Тут уж вам нужно не зевать и всячески воспрепятствовать этому. Если возможная атака врага будет успешно отбита, а здание захвачено, поинтересуйтесь степенью его износа и немедленно приступайте к ремонту, так как вам предстоит не просто владеть неприятельским сооружением, но и активно использовать его технологические способности и ресурсы в соответственных нуждах. В дело идет абсолютно все — и выработка энергии, и сбор тибериума, и создание подразделений пехоты, и строительство новой техники. А поврежденные заводы все делают значительно медленнее.

Ремонт сооружений

Чтобы отремонтировать строение и сохранить выполняемый им объем работ на обычном высоком уровне (свое ли оно изначально или было отбито у противника после боя), щелкните левой клавишей мыши на опцию **REPAIR** панели **SIDEBAR.** При этом курсор на поле превратится в гаечный ключ. Если он находится не над поврежденном объектом, ключ перечеркнут запрещающим

красным знаком. При наведении его на строение, нуждающееся в ремонте, запрет исчезает, а сам ключ начинает вращаться. Щелкните им на частично разрушенный объект, и ремонт начнется. Процесс займет некоторое количество времени (в зависимости от тяжести нанесенного удара), в течение которого ключ на ремонтируемом строении будет мигать белым, а с вашего счета будут автоматически сниматься деньги за производимый ремонт. Правый клик мыши — если вы хотите немедленно прекратить ремонт.

Для того, чтобы ремонтировать технику, вам нужно будет построить специальную площадку **REPAIR FACILITY** и загонять туда поврежденные в бою машины. И этот режим также стоит денег, которые уйдут с вашего счета.

Продажа строений

Чтобы продать здание (свое или только что захваченное неприятельское) и получить за него деньги, щелкните левой клавишей мыши на опцию **SELL** панели **SIDEBAR.** Курсор на поле превратится в значок доллара. Затем — левый клик на сооружение, которое вы хотите продать. После этого оно в считанные секунды будет разобрано, а вы получите приличную часть от его первоначальной стоимости. Но будьте очень внимательны — никаких дополнительных подтверждений продажи в игре не требуется. Поэтому, когда курсор мыши принимает форму доллара, не ткните им в нужную вам для дальнейшей игры постройку — вы лишитесь ее почти мгновенно и нарушите внутренний баланс базы, после чего потратите массу времени на реконструкцию и вообще можете в созданной таким трагическим образом передряге серьезно пострадать.

Выход из режима продажи — правый щелчок.

Деньги

Как и в реальной жизни, в этой игре деньги играют важнейшую стратегическую роль. В конце концов тот, у кого их будет больше, сможет создать громадный военный потенциал и фактически станет править миром. Именно эту цель, если вы помните, и преследует Братство.

Деньги в игре есть и у вас. Правда, не во всех миссиях, а только там, где по сюжету должно вестись строительство и воспроизводство техники.

Счетчик наличия ваших кредитов находится вверху справа. Постоянно обращайте внимание на его показания, чтобы правильно рассчитать свои финансовые возможности и построить на имеющуюся сумму именно то, что вам более всего необходимо.

Суммы снимаются за строительство сооружений, создание войск и ремонт. Поступают же на счет за продажу объектов и, главное, за сбор тибериума (в процессе разгрузки харвестеров в перерабатывающие заводы). За одну такую загрузку вы получаете по семьсот кредитов. На индикаторе харвестера помимо шкалы его физического состояния, расположенной вверху, можно увидеть и нижнюю шкалу — уровень загрузки машины сырым тибериумом.

Проверка физического состояния зданий и подразделений



Чтобы установить уровень «здоровья» войск или объектов, щелкните на данную единицу левой кнопкой в режиме курсора — выбор. Зеленая окраска полосы свидетельствует о хорошей физической готовности рассматриваемого объекта. Когда шкала становится красной — он вскоре будет убит или разрушен. В более поздних миссиях, как уже упоминалось выше, ваши отряды могут быть отремонтированы.

В процессе игры в любой момент вы можете получить доступ в меню опций, где представляется возможность проделать массу операций, касающихся управления игрой, а также режимов загрузки-записи.

OPTIONS

LOAD MISSION — загрузка записанной ранее игры. Этот режим ничем не отличается от аналогичного в основном меню «Command & Conquer». Вы просто выбираете нужный файл и воспроизводите текущее состояние опцией **LOAD.**

SAVE MISSION — запись сложившейся на игровом экране позиции для ее сохранения и возможности восстановления этого положения в дальнейшем.

Вы можете записаться как на любой, уже существующий слот, так и создать новый **EMPTY SLOT.** Для этого в строку **MISSION DESCRIPTION** необходимо с клавиатуры внести название будущей записи, после чего использовать опцию **SAVE. CANCEL** — выйти из этого режима без сохранения игры.

DELETE MISSION — удаление одного из ранее записанных вариантов. Порядок работы такой же, как и в меню загрузки, — подведите курсор к стираемому файлу и нажмите **DELETE.** После этого опцией **YES** подтвердите стирание. **CANCEL** — возврат в меню **OPTIONS** без удаления файлов.

GAME CONTROLS — настройка графики, звука и скорости работы программы:

— **GAME SPEED** — плавная регулировка темпа действия. Чем быстрее идет игра, тем стремительней все производимые манипуляции — перемещение войск, создание объектов и так далее;

— **SCROLL RATE** — скорость перемещения курсора мыши по экрану и, следовательно, возможность более быстрого доступа к удаленным участкам карты боевых действий;

— **VISUAL CONTROLS** — регулировка качества изображения на экране монитора:

BRIGHTNESS — яркость картинки;

COLOR — цветовая насыщенность;

CONTRAST — контрастность изображения;

TINT — цветовой баланс;

— **SOUND CONTROLS** — работа со звуковой дорожкой:

MUSIC VOLUME — громкость музыки;

SOUND VOLUME — громкость спецэффектов.

В «Command & Conquer» имеется громадное количество (девятнадцать!) звуковых треков, которые вы можете выбрать из предлагаемого списка.

— **ABORT MISSION** — прекратить выполнение задания;

— **RESUME MISSION** — вернуться в прерванную текущую игру;

— **RESTATE** — просмотреть содержание боевого приказа. При этом на экране появится табло **MISSION,** где вы можете прочитать, что от вас требуется конкретно в данном задании. Если вы в состоянии воспринять все на слух, запустите режим **VIDEO,** и отцы-командиры лично расскажут вам об этом в замечательных по качеству видеороликах.

Режим **OPTIONS** в режиме **RESTATE** — возврат в меню опций.

После окончания каждой миссии высококлассный ролик компьютерной графики подведет логический итог сражению, и вы окажитесь в заключительном статистическом меню миссии, где сможете оценить свои действия по нескольким позициям:

TIME — время, затраченное суммарно на проведение данной операции;

LEADERSHIP — ваш вклад, как командира, в успех выполненного задания;

TOTAL SCORE — общий счет;

CASUALTIES — потери в бою (отдельно для **GDI** и **NOD**);

BUILDINGS LOST — разрушено зданий и сооружений (отдельно для **GDI** и **NOD**);

ENDING CREDITS — количество денег, оставшихся у вас на момент окончания операции;

TOP SCORES — таблица лучших результатов по показателю **TOTAL SCORE.**

Если вы попали в нее, внесите свое имя с клавиатуры и увековечьте это достижение нажатием **ENTER.**

После этого вашему вниманию будет предложена общая карта боевых действий и возможные направления дальнейшего развития сюжета (очередные страны, жаждущие вашего освобождения). Выберите территорию, на которую указывают стрелки (их может быть несколько), и приступайте к следующей миссии.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КЛАВИАТУРЫ

Как мы уже отмечали, игровой интерфейс «Command & Conquer» основан на использовании мыши. Однако пренебрегать клавиатурой не стоит. С ее помощью вы сможете пополнить арсенал командирских приказов и существенно увеличить эффективность управления своими войсками.

G — режим преследования. Ваш отряд захватывает неприятельскую цель и преследует ее до полного уничтожения, непрерывно атакуя.

X — разделить выбранную вами большую группу отрядов на несколько команд размером поменьше. После этого они рассредоточатся по территории и будут менее уязвимы для мощного вражеского оружия. Это особенно актуально на поздних уровнях игры, когда против войск **GDI** используются средства массового поражения, уничтожающие все и вся на огромной территории.

S — остановить начавший передвижение к указанной точке отряд.

F7...F10 — «закладки» на карте, места, в которые можно мгновенно вернуть изображение путем простой комбинации клавиш. Для того, чтобы установить закладку, нажмите **CTRL + F7...F10.** Точка в центре экрана и будет вашей «контрольной» меткой. Для того, чтобы вернуться к ней в одно мгновение, используйте соответственно **F7...F10.**

CTRL + 0...9 — комбинация используется для того, чтобы пронумеровать находящиеся под вашим управлением в данный момент подразделения или отряды для дальнейшей мгновенной отдачи приказов без довольно продолжительного поиска этой боевой единицы по карте при помощи курсора. Комбинацией **CTRL + цифры** вы отмечаете отряды (любого количества и состава). В дальнейшем, нажатием **0...9** на эти группы мгновенно переходит управление (при этом экран не будет центрироваться по выбираемому подразделению или отряду). Помимо существенного практического значения, данный режим обладает и

немаловажной прикладной функцией — имея в своем распоряжении, допустим, **STEALTH TANK,** его легко можно потерять из вида на некоторых участках местности. Что бы этого не произошло, просто пронумеруйте данное подразделение, и оно всегда будет вам доступно, независимо от своего месторасположения.

0...9 — выбор для отдачи приказа пронумерованной группе войск или одному подразделению (см. выше).

TAB — открыть/закрыть панель **SIDEBAR.**

H — автоматически выбирает ваш **CONSTRUCTION YARD** и центрирует по нему карту.

N — последовательный перевод управления с одного подразделения на другое (независимо от того, были они пронумерованы или нет). При этом экран не центрируется по выбираемой боевой единице, но на экран монитора она попадает обязательно, хотя бы с края карты.

R — позволяет вам собственноручно уничтожить все свои отряды и строения. При этом вы, естественно, тут же проигрываете миссию. Но зато лишаете врага радости полной победы.

HOME — мгновенная центровка игрового экрана по отряду, на который вы перевели управление, независимо от степени его удаленности от основных сил или базы.

ALT + **0...9** — те же функции, что и выполнение последовательно команды **0...9** (выбор ранее пронумерованного отряда) и **HOME** (центровка экрана по нему).

В режиме MULTIPLAYER GAME

A — навести на врага курсор и нажать эту клавишу. Теперь ваши отряды будут считать все подразделения и структуры выбранной стороны «дружественными» и не станут нацеливаться на них. Повторное нажатие **A** — вновь «объявить войну» данному партнеру. Особо отметим, что это действие — двухстороннее, то есть ваш будущий партнер также должен использовать **A** для установления с вами союза.

Модификация курсора

CTRL — нажатие и удерживание этой клавиши превращает курсор перемещения в курсор прицеливания. Таким образом можно быстро перенацеливать ваши отряды и даже атаковать свои собственные объекты.

ALT — заставить отряд двигаться тогда, когда, на первый взгляд, он должен стоять и вести огонь. (Например, в бою танков с вражеской пехотой, когда гораздо более целесообразно

быстро раздавить неприятеля гусеницами, чем долго и нудно обстреливать его.)

CTRL + **ALT** — выберите подразделение или отряд и щелкните мышью, удерживая комбинацию клавиш, на здание или другую группу войск. Выбранная команда будет охранять или патрулировать указанный объект, атакуя врага при его появлении.

СООРУЖЕНИЯ



— **CONSTRUCTION YARD.**

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 30.

Назначение: построение сооружений.

CONSTRUCTION YARD является первоосновой любой базы. Только после его установки вы получаете возможность строить другие здания и сооружения, а следовательно, и получаете доступ к воспроизводству живой силы и новой боевой техники.

— **POWER PLANT.**

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: отсутствует.

Назначение: обеспечение энергией всех сооружений и технологических процессов, проходящих на вашей базе.

Этот объект добывает энергию и снабжает ею другие здания и прочую «работающую недвижимость». Чем больше вы построили различных сооружений, тем больше им необходимо энергии, а следовательно, и **POWER PLANT.** Охраняйте эти объекты как можно тщательнее, так как количество вырабатываемой энергии напрямую зависит от их физического состояния.

— **ADVANCED POWER PLANT.**

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: отсутствует.

Назначение: обеспечение энергией других сооружений.

Это более высокопроизводительная силовая станция вырабатывает значительно больше энергии для обслуживания других объектов базы.

— **BARRACKS** (только у **GDI**).

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 10.

Назначение: создание пехотных отрядов.

Это сооружение является своеобразным тренировочным центром, из которого вы получаете подкрепление в виде живой силы — пехотных подразделений различного назначения — гранатометчики, инженеры и т.п.

— **HAND OF NOD** (только у **NOD**).

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 10.

Назначение: создание пехотных отрядов.

Это сооружение воспроизводит элитные пехотные подразделения для Братства **NOD.** Впрочем, если вам удастся захватить такой объект, он будет создавать аналогичные пехотные отряды уже для **GDI.**

— **GUARD TOWER** (только у **GDI**).

Уровень защиты: легкий.

Потребляемая энергия: отсутствует.

Назначение: оборона.

Это сторожевые башни, на которых установлены высокоскорострельные пулеметы, позволяют эффективно защищаться от наземных атак **NOD.**

— **ADVANCED GUARD TOWER** (только у **GDI**).

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 20.

Назначение: защита собственных позиций ракетным огнем.

Это очень сильное укрепление против наземных и воздушных отрядов **NOD.** Основная его мощь — реактивная ракетная установка.

— **REFINERY.**

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 40.

Назначение: превращение тибериума в деньги (кредиты).

Этот объект позволяет разлагать тибериум на составные элементы, превращая в итоге драгоценное растение в золотые и серебряные слитки (кредиты). Немедленно после постройки из ворот завода выезжает харвестер — машина, собирающая тибериум.

За одну загрузку **REFINERY** перерабатывает тибериума на 700 кредитов.

— **SILO.**

Уровень защиты: легкий.

Потребляемая энергия: 120.

Назначение: хранение очищенного тибериума.

Это сооружение является хранилищем переработанного тибериума и вмещает единовременно драгоценного материала на 1000 кредитов. Охраняйте этот объект как можно тщательней. Если его разрушат, хранимый в нем тибериум погибнет, и деньги автоматически снимут с вашего текущего счета.

— **TURRET** (только у **NOD**).



Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 20.

Назначение: защита базы.

Это вращающаяся артиллерийская башня служит надежным средством обороны ваших важнейших объектов от тяжелой бронетехники врага. При этом не менее эффективна и против пехотных подразделений. Радиус стрельбы этих пушек весьма ограничен.

— **SAM SITE** (только у **NOD**).

Уровень защиты: легкий.

Потребляемая энергия: 20.

Назначение: средство противовоздушной обороны.

Ракетная установка, обстреливающая самолеты и вертолеты врага ракетами класса «земля-воздух».

— **COMMUNICATION CENTER.**

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 40.

Назначение: связь и радар.

Позволяет эффективно использовать радар, показывая на панели **SIDEBAR** электронную карту района боевых действий. Это — важнейшее средство предварительного оповещения о приближении неприятельских войск. Работает так долго, как позволяет энергия, вырабатываемая силовыми станциями.

— **ADVANCED COMMUNICATION CENTER/IONCANNON** (только у **GDI**).

Уровень защиты: легкий.

Потребляемая энергия: 200.

Назначение: помимо всего прочего управляет лучевой пушкой, стреляющей направленным потоком частиц.

Усовершенствованная версия коммуникационного центра, главной особенностью которого является прямая связь и наведение

ионной пушки, находящейся на орбите. Это оружие чрезвычайно мощное и эффективное, но очень энергоемкое.

— **WEAPONS FACTORY** (только у **GDI**).

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 30.

Назначение: производство наземной бронетехники и воздушных средств ведения боя.

Фабрика вооружения создает всю технику **GDI,** как легкую, так и тяжелую, которая в состоянии склонить чашу весов в вашу пользу в любой миссии. Захваченная неприятелем, фабрика начинает работать на врага, выпуская уже для него оружие, до той поры принадлежащее только вам.

— **HELIPAD.**

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 10.

Назначение: площадка для приземления вертолетов.

Постройка этого объекта позволяет использовать атакующую авиацию. (Выглядит как круг с разноцветным крестом посередине.)

— **AIRSTRIP** (только у **NOD**).

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: 30.

Назначение: зона получения оружия.

Именно здесь Братство получает все свои боевые средства. Взлетно-посадочная полоса позволяет грузовым самолетам приземляться и разгружать доставляемое оборудование и вооружение. По своему назначению **AIRSTRIP** эквивалентна фабрике вооружения **WEAPONS FACTORY** сил **GDI** и, захваченная, также может использоваться в чужих интересах.

— **REPAIR FACILITY.**

Уровень защиты: легкий.

Потребляемая энергия: 30.

Назначение: ремонт техники.

Эта площадка, огражденная по периметру разноцветной лентой, возвращает к жизни и нормальному функционированию поврежденную технику. При этом деньги за ремонт автоматически снимаются с вашего счета. Если сама площадка подверглась неприятельской атаке и получила повреждения, процесс ремонта затягивается прямо пропорционально размерам нанесенного ущерба.

— **OBELISK OF LIGHT** (только у **NOD**).

Уровень защиты: легкий.

Потребляемая энергия: 150.

Назначение: защитное устройство, оснащенное лазером.

Высокоэнергоемкий лазер очень эффективно уничтожает войска и вооружение на большом расстоянии. Для того, чтобы установка (имеющая вид изломанной стрелы обелиска) успешно работала, вам придется позаботиться о дополнительном источнике энергии.



— **TEMPLE OF NOD** (только у **NOD**).

Уровень защиты: тяжелый.

Потребляемая энергия: 150.

Назначение: ядерные ракеты.

Внутри этого сооружения находится центральный компьютер, сердце всех коммуникаций **NOD,** его командование. Оно тяжело бронировано. Кроме всего прочего эта постройка позволяет **NOD** производить запуски ракет с ядерными боеголовками, способными одним могучим ударом стереть с лица земли или существенно повредить основные постройки вашей полевой базы, какой бы громоздкой и защищенной она ни была. При этом ядерному удару в первую очередь подвергаются наиболее ценные и важные сооружения — сам **CONSTRUCTION YARD, WEAPONS FACTORY** и так далее. Вы, конечно, можете провести рейд в глубокий тыл врага и попытаться уничтожить ядерный ракетный центр (кстати, для этой цели можно использовать и ионную пушку, управляемую с **ADVANCED COMMUNICATION CENTER**), однако должного эффекта это не принесет — даже парализованный **TEMPLE OF NOD** успевает, как правило, нанести ответный ядерный удар. Выход — в данной миссии рассредоточить основные постройки базы на максимальном удалении друг от друга, накопить денег и, после ядерной атаки, построить уничтоженные объекты заново.

— **SANDBAG BARRIER.**

Уровень защиты: легкий.

Потребляемая энергия: отсутствует.

Назначение: защита базы.

Это препятствия, созданные из сложенных друг на друга мешков с песком, не дают возможности свободно передвигаться войскам. Они создают небольшое укрытие и могут несколько замедлить врага.

— **CHAIN LINK BARRIER.**

Уровень защиты: легкий.

Потребляемая энергия: отсутствует.

Назначение: защитный барьер.

Забор — сетка из стальной проволоки, способна остановить легкую технику противника.

— **CONCRETE BARRIER.**

Уровень защиты: средний.

Потребляемая энергия: отсутствует.

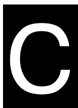
Назначение: защита базы.

Крепкие стены — самый надежный барьер, в том числе и от тяжелой бронетехники врага.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА СООРУЖЕНИЙ

ТИП	ЗАЩИТА	ЭНЕРГИЯ	НАЗНАЧЕНИЕ
CONSTRUCTION YARD	средняя	30	строительство сооружений
POWER PLANT	средняя	—	снабжение энергией
ADVANCED POWER PLANT	средняя	—	снабжение энергией
BARRACKS (GDI)	средняя	10	воспроизводство пехоты
HAND OF NOD (NOD)	средняя	10	воспроизводство пехоты
GUARD TOWER (GDI)	легкая	—	защита
ADVANCED (GDI) GUARD TOWER	средняя	20	защитный ракетный огонь
REFINERY	средняя	40	превращать тибериум в деньги
SILO	легкая	10	складирование чистого тибериума
TURRET(NOD)	средняя	20	защита базы
SAM SITE (NOD)	легкая	20	противовоздушная оборона
COMMUNICATION CENTER	средняя	40	радар и связь
ADVANCED COMMUNICATION CENTER (GDI)	легкая	2000	управление ионной пушкой
WEAPONS FACTORY (GDI)	средняя	30	постройка наземной и воздушной техники

HELIPAD	средняя	10	вертолетная площадка
AIRSTRIP (NOD)	средняя	30	зона получения оружия с самолетов
REPAIR FACILITY	легкая	30	ремонт техники
OBELISK OF LIGHT (NOD)	легкая	150	лазерная защита
TEMPLE OF NOD (NOD)	тяжелая	150	ядерные ракеты
SANDBAG BARRIER	легкая	—	защита базы
CHAINLINK BARRIER	легкая	—	защита базы
CONCRETE BARRIER	средняя	—	защита базы



ВОИНСКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

— **MINIGUN INFANTRY.**

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: малая.

Оружие: пулемет калибра 5,56 мм.

Вооруженные пулеметами **GA-3 «ELIMINATOR»** и защищенные легкими бронежилетами, эти подразделения пулеметчиков являются ключевыми отрядами в войсках обеих враждующих сторон. Однако век пулеметчиков очень короток, и гибнут они порознь и группами с упорством, достойным лучшего применения.

— **GRENADE INFANTRY** (только у **GDI**).

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: малая.

Оружие: гранаты.

Гранатометчики используют гранаты как основное средство поражения противника. При этом могут атаковать врага даже через барьеры. Большие группы гранатометчиков являются чрезвычайно эффективным средством ведения боя против любой наземной техники, включая даже тяжелые танки. Способны в короткий срок разрушить и самые защищенные мощной броней постройки.

— **ROCKET INFANTRY.**

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: средняя.

Оружие: ручные ракетные установки.

Портативные ракетометы этих подразделений наносят большие повреждения любым целям, где бы они не находились — на земле, воде или воздухе. При этом — приличный радиус действия. Данные отряды могут атаковать врага с различных углов, в том числе стреляя и вверх по самолетам и вертолетам.

Большие группы представляют серьезную угрозу.

— **FLAMETHROWER INFANTRY** (только у **NOD**).

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: малая.

Оружие: огнеметы.

Группы огнеметчиков. Особенно эффективны на близком расстоянии. Атакуют неприятеля мощными струями огня, который хоть и горит медленнее, чем нормальный, зато делает более эффективным уничтожение живой силы и техники противника.

— **COMMANDO INFANTRY.**

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: большая.

Оружие: с глушителем.

COMMANDO — одна из важнейших элитных частей войск **GDI.** Они выполняют только специальные миссии. Эти отряды используют высокомощное штурмовое ружье **RAPTOR** 50-го калибра с инфракрасным прицелом, глушителем и очень большим радиусом действия. Основная специализация таких подразделений — уничтожение и невидимость. В игре даже есть миссия, где под вашим командованием находится всего один отряд коммандос...

— **ENGINEER.**

Защита: легкая.

Дальность действия: большая.

Оружие: отсутствует.

Подразделения инженерных войск используются для захвата вражеских построек. У них нет оружия, и они крайне уязвимы на поле боя, поэтому вы должны укрывать их до поры. Однако после того, как территория с вражескими сооружениями будет очищена от противника, вам необходимо отправить инженеров внутрь зданий (по одному в каждое, хотя этого количества и не всегда бывает достаточно). По прошествии некоторого времени захваченные таким образом объекты перейдут под ваше управление с возможностью активного использования всех их

функциональных возможностей. При этом строения окрашиваются в «ваши» цвета. Для того, чтобы захватить фабрику по переработке тибериума вместе с харвестером, дождитесь, пока он встанет под разгрузку, и только после этого запускайте внутрь сооружения инженера. Данная хитрость позволит сделать своим и завод, и «уборочный комбайн». (Техника ввода инженеров во вражеские строения была описана выше.)



— **RECONBIKE** (только у **NOD**).

Защита: очень легкая.

Дальность стрельбы: средняя.

Оружие: ракеты.

Легко бронированные мотоциклисты используют для нападения быстрый, короткого радиуса действия ракетный огонь. Применение мощных ракет, а также невероятная скорость и маневренность придает таким отрядам большую ценность в бою. Однако не следует подставлять их под вражеский огонь и после залпа, используя высокие скоростные возможности, лучше уводить мотоциклистов из-под огня.

— **NOD BUGGY** (только у **NOD**).

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: малая.

Оружие: пулемет.

Эти быстрые вездеходы вооружены штурмовыми пулеметами, расположенными наверху в открытых башнях.

— **HUMM-VEE** (только у **GDI**).

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: малая.

Оружие: пулемет калибра 7,62 мм.

Эти всепроходимые атакующие вездеходы вооружены неплохим пулеметом. Но главным их достоинством является высочайшая скорость передвижения. По этому показателю **HUMM-VEE** превосходят всю остальную наземную бронетехнику **GDI.** Недостаток — слабая толщина брони и, как следствие, малая сопротивляемость вражескому оружию.

— **APC** (только у **GDI**).

Защита: средняя.

Дальность стрельбы: малая.

Оружие: пулемет калибра 50 мм.

Бронетранспортер **ARMORED PERSONAL CARRIER (APC)** перевозит и защищает до пяти пехотинцев. Это идеальное средство

переброски живой силы к району предстоящего боя. Обладает неплохой скоростью и отлично защищен мощной броней. Механизм загрузки солдат и высадки их на землю заключается в следующем — вы устанавливаете управление только на одно подразделение и, после этого, наводите курсор на бронетранспортер. Появляется соответствующий символ загрузки. Далее щелчок мыши, и данное подразделение отправляется внутрь машины, а вы тем временем готовите к загрузке следующее. То же самое и с высадкой пехотного десанта в нужном вам месте. Только выходят бойцы все сразу.

— **LIGHT TANK** (только у **NOD**).

Защита: средняя.

Дальность стрельбы: средняя.

Оружие: 70-мм пушка.

Это высокомобильный скоростной легкий танк. Оснащен сильным орудием и крепкой броней, надежно защищающей экипаж. При этом весит относительно немного. Танки этого типа — прекрасное средство как для атаки вражеских объектов, так и для обороны собственных позиций и защиты харвестеров.

— **MEDIUM TANK** (только у **GDI**).

Защита: средняя.

Дальность стрельбы: средняя.

Оружие: 120-мм пушка.

Обладая совершенно убойным орудием, средний танк (два люка на башне) стреляет бронебойными снарядами. Он также очень быстр и разворотлив, как легкий танк **NOD,** но более крепок и силен в разрушительных действиях.

Отряды средних танков — идеальное средство ведения наземного боя.

— **MOBILE ARTILLERY** (только у **NOD**).

Защита: средняя.

Дальность стрельбы: очень большая.

Оружие: баллистические снаряды.

Эти самоходные артиллерийские установки являются самым мощным наземным оружием в арсенале **NOD.** Калибр пушки огромен, радиус действия предельно велик. К тому же снаряды отправляются в цель по параболе и, следовательно, могут преодолеть на своем пути многочисленные преграды.

Недостаток самоходок — их крайняя медлительность и неповоротливость. Вследствие этого они нуждаются в надежной защите.



— **ROCKET LAUNCHER** (только у **GDI**).

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: большая.

Оружие: ракеты калибра 227 мм.

Это передвижные, достаточно мобильные ракетные установки **GDI.** Радиус ракетной стрельбы достаточно велик, чтобы поражать весьма удаленные цели. Недостаток — отсутствие возможности вести огонь по близко расположенному противнику. Как следствие — необходимость хорошей внешней защиты.

— **FLAME TANK** (только у **NOD**).

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: малая.

Оружие: сдвоенные огнеметные пушки.

Когда тактика ведения боя требует полного и окончательного уничтожения всех врагов, находящихся на небольшом расстоянии, причем с минимальным для вас расходом технических и людских ресурсов, на помощь приходит огнеметный танк. Особенно эффективны его действия против пехоты. Минус — слишком легкая броня, делающая эту машину весьма уязвимой.

— **STEALTH TANK** (только у **NOD**).

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: средняя.

Оружие: ракеты.

Это легко бронированный, быстроходный и маневренный танк оснащен щитом **LAZARUS,** который делает его невидимым (отсюда и название — «невидимый танк»). Однако во время стрельбы щит нейтрализуется, и машина становится видимой для противника. В небольшой башне расположены две пусковые установки для стрельбы высокомощными ракетами. Главная сложность в управлении подразделениями невидимых танков — не потерять их из собственного поля зрения на карте.

— **MAMMOTH TANK** (только у **GDI.**)

Защита: тяжелая.

Дальность стрельбы: средняя — большая.

Оружие: две 120-мм пушки **(APR)** и две ракетные установки.

Этот тяжело бронированный гигант, неповоротливый и маломаневренный, вооружен страшным оружием и является источником губительного шквального артиллерийского и ракетного огня. В бою очень стоек к любому вражескому оружию.

Единственный минус — малая скорость, как следствие огромного боевого веса.

— **MCV (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE).**

Защита: средняя.

Дальность стрельбы: отсутствует.

Оружие: отсутствует.

Эта передвижная строительная установка позволяет вам выбрать подходящее место для постройки базы. Когда оно найдено, **MCV** превращается (после вашей соответствующей команды) в **CONSTRUCTION YARD,** который, в свою очередь, используется в дальнейшем для постройки на территории базы и вне ее различных зданий, сооружений и так далее.

— **HARVESTER.**

Защита: тяжелая.

Дальность стрельбы: отсутствует.

Оружие: отсутствует.

Это бронированное транспортное средство и собирает сырой тибериум, который затем в автоматическом режиме (после полной загрузки) перевозит на перерабатывающий завод **REFINERY** для дальнейшей обработки. Существенный недостаток — медлительность, неповоротливость и отсутствие какого бы то ни было оружия. Впрочем, в экстремальных ситуациях способен давить вражескую пехоту своими огромными колесами.

Одно из главных требований игры — бдительно охранять харвестер от неприятельских атак.

— **HOVER CRAFT.**

Защита: тяжелая.

Дальность стрельбы: отсутствует.

Оружие: отсутствует.

Это тяжело бронированные транспортные платформы, приводимые в движение четырьмя мощными пропеллерами. Служат для доставки войск и техники по морю к месту десантирования.

— **TRANSPORT HELICOPTER.**

Защита: средняя.

Дальность стрельбы: отсутствует.

Оружие: отсутствует.

Транспортный вертолет (двухроторный) позволяет переносить по воздуху любые пехотные подразделения. Благодаря этому вы

можете быстро доставлять войска к месту боя и выводить из-под огня потрепанные части.

— **CARGO PLANE** (только у **NOD**).

Защита: тяжелая.

Дальность стрельбы: отсутствует.

Оружие: отсутствует.

Этот четырехмоторный тяжело бронированный транспортный самолет **NOD** переносит технику Братства в район боевых действий.



— **ORCA AIRCRAFT** (только у **GDI**).

Защита: легкая.

Дальность стрельбы: большая.

Оружие: ракеты калибра 70 мм.

Эти истребители вертикального взлета и посадки имеют в арсенале четыре ракеты **FANG.** Когда вы используете **ORCA,** он летит к выбранной цели, отстреливает ракеты и затем возвращается на свою посадочную площадку.

— **GROUND SUPPORT AIRCRAFT** (только у **GDI**).

Защита: тяжелая.

Дальность стрельбы: большая.

Оружие: напалмовые бомбы.

Эти отряды реактивных истребителей-бомбардировщиков высокоманевренны и покрывают большие площади огнем напалмовых бомб, уничтожающим все на своем пути.

— **GUNBOAT** (только у **GDI**).

Защита: тяжелая.

Дальность стрельбы: большая.

Оружие: ракеты.

Канонерские лодки надежно защищены мощной броней и вооружены ракетами класса «земля-земля». Являются мощнейшим средством огневой поддержки сухопутных войск с моря и служат для подавления хорошо укрепленных позиций противника, а также его технических средств и живой силы (в последнюю очередь).

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА БОЕВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

ТИП	ЗАЩИТА	ДАЛЬНОСТЬ	ОРУЖИЕ
MINIGUN — пулеметчики	легкая	малая	пулеметы
GRENADE — гранатометчики	легкая	малая	гранаты
ROCKET — ракетчики	легкая	средняя	портативные ракетные установки
FLAMETHROWER — огнеметчики (NOD)	легкая	малая	огнеметы
COMMANDO — коммандос	легкая	большая	дальнобойные винтовки с лазерным прицелом
ENGINEER — инженеры	легкая	большая	отсутствует
RECON BIKE — мотоциклисты (NOD)	крайне легкая	средняя	ракеты
NOD BUGGY — багги (NOD)	легкая	малая	пулеметы
HUMM-VEE — вездеходы (GDI)	легкая	малая	пулеметы
APC — бронетранспортеры (GDI)	средняя	малая	пулеметы
LIGHT TANK — легкие танки (NOD)	средняя	средняя	пушка 70 мм
MEDIUM TANK — средние танки (GDI)	средняя	средняя	пушка 120 мм
MOBILE ARTILLERY — самоходные орудия (NOD)	средняя	макс. большая	баллист. снаряды
ROCKET LAUNCHER — ракетные установки (GDI)	легкая	большая	ракеты 227 мм
FLAME TANK — огнеметный танк (NOD)	легкая	малая	две огнеметных пушки
STEALTH TANK — невидимый танк (NOD)	легкая	средняя	ракеты



MAMMOTH TANK — тяжелый танк	тяжелая	средняя/ большая	две пушки и две ракетные установки
MCV — строительная «передвижка»	средняя	отсутствует	отсутствует
HARVESTER — сборщик тибериума	тяжелая	отсутствует	отсутствует
HOVER CRAFT — транспортное судно	тяжелая	отсутствует	отсутствует
TRANSPORT HELICOPTER — транспортный вертолет	средняя	отсутствует	отсутствует
CARGO PLANE — транспортный самолет (NOD)	тяжелая	отсутствует	отсутствует
ORCA AIRCRAFT — истребитель-бомбардировщик (GDI)	легкая	большая	ракеты
GROUND SUPPORT AIRCRAFT — истребитель-бомбардировщик (GDI)	тяжелая	большая	напалмовые бомбы
GUNBOAT — канонерская лодка (GDI)	тяжелая	большая	ракеты

НЕКОТОРЫЕ ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИГРЫ

Почему эту часть статьи мы назвали именно так? Дело в том, что миссии «Command & Conquer» настолько различны по своему содержанию, что практически не существует каких-то глобальных рецептов, слепое следование которым обязательно принесет вам удачу. К тому же компьютерный противник, не говоря уже об игре друг против друга, действует достаточно умно и изобретательно, зачастую ставя вас в тупик некоторыми своими, на первый взгляд, нелогичными действиями. Поэтому сказать, что то-то и то-то надо делать именно так и никак иначе, просто нельзя.

Судите сами. Некоторые миссии основаны прежде всего на добыче тибериума, получении денег, постройке новых сооружений, создании мощной техники и свежих отрядов для численного превосходства над врагом. В других заданиях вы управляете небольшим отрядом, соединяясь по ходу развития действия с еще несколькими подразделениями, и при этом не имеете ни **CONSTRUCTION YARD,** ни денег, чтобы построить такие привычные и ласкающие взор казармы и заводы по

производству вооружения. Иногда у вас есть возможность создавать объекты, но отсутствуют сколь-нибудь значительные финансовые средства для этого, и ключи к спасению могут быть найдены на удаленных участках карты в виде золотых слитков... А есть эпизод, где в вашем подчинении всего одно подразделение коммандос. И этого солдата, вооруженного винтовкой с глушителем и инфракрасным прицелом, необходимо перенести на вертолете, незаметно для врага высадить на поверхность, издали атаковать противника по очереди и тихо уходить, постепенно приближаясь к конечной цели путешествия — вражеской базе, взрывая при этом неприятельские объекты и избегая контактов с танками...

Новые краски игра приобретает, когда у обеих сторон появляется более мощное (по сравнению с первыми миссиями), а следовательно, и более эффективное оружие, покрывающее огнем большие площади. Это сразу же вносит изменения и в тактику ведения боя. Если в начале игры можно было наделать толпу гранатометчиков и отправить их двумя-тремя большими отрядами на забрасывание гранатами вражеских объектов, впоследствии от этого чудесного способа приходится отказаться, так как ударной волной и огнем может накрыть весь ваш отряд. При определенном навыке и ловкости можно заманивать врага в засады и расстреливать сконцентрированными в определенном месте отрядами живой силы и техники. И так далее, и тому подобное.

Тем не менее, в миссиях, где возможно строительство объектов, существуют некоторые закономерности и примерная последовательность действий, которую следует соблюдать. Сначала разверните **CONSTRUCTION YARD,** затем постройте силовую станцию **POWER PLANT.** После этого сделайте несколько казарм для воспроизводства пехотных отрядов. Определите, какая из них будет основной **PRIMARY** (из нее будут выходить вновь созданные подразделения).

Затем желательно расставить бойцов по воображаемому периметру базы с тем, чтобы они не подпускали к объектам неприятельские патрули. (Речь в данном случае идет прежде всего о миссиях, где противник проявляет пассивность, давая вам необходимое время на полноценное развертывание базы.) После этого постройте завод по переработке тибериума, **REFINERY,** а появившийся харвестер должен знать, куда ему отправляться за тибериумом. Следовательно, необходимо разведать ближайшие участки карты, чтобы определить местонахождение поля с этим минералом. Во время сбора урожая сама уборочная машина и благодатное поле должны быть под вашей тщательной охраной, а на базе вам необходимо построить хранилище для складирования очищенного тибериума, **SILO.**

Для лучшего контроля за окружающей обстановкой разверните центр связи и наблюдения **COMMUNICATION CENTER.** Помимо

тех функций радара, о которых мы уже говорили, **COMMUNICATION CENTER** позволяет вам быстро переноситься в любую точку на карте, если перед этим отметить ее на экране радара. При этом обязательно возведите дополнительную силовую станцию, так как радар требует большого количества дополнительной энергии. На более поздних уровнях вам обязательно потребуется площадка для ремонта техники, **REPAIR FACILITY** и завод по производству оружия, **WEAPONS FACTORY** (для **GDI**). При игре за Братство обязательным будет аэродром **AIRSTRIP** для приема транспортных самолетов.



В бою руководствуйтесь прежде всего элементарными законами логики. Пулеметчиков желательно не бросать под танки, применяя для борьбы с ними хотя бы более мощных гранатометчиков, а еще лучше, бронетехнику и ракеты. Научитесь строить заграждения. Это существенно упростит игру. Используйте ущелья для того, чтобы установить там артиллерийские и ракетные установки. Против врагов, проходящих через каньоны, это действует безотказно. Пехотинцев старайтесь доставлять к месту боя на вертолетах или бронетранспортерах. Этим вы сэкономите время и побережете бойцов для сражения. Инженеров, если они у вас есть, держите подальше от вражеского огня, желательно на своей базе, выводя только тогда, когда появляется возможность захватить вражеские объекты. При этом старайтесь начинать с казарм, так как они находятся в глубине вражеской территории в непосредственной близости от места сражения. Сделав захваченную казарму **PRIMARY** и запустив воспроизводство пехоты, вы будете получать готовые подразделения рядом с местом боя. Тем самым не нужно будет тратить лишнее время на переброску сил. Для эффективного ведения боевых действий шире применяйте воздушные средства — вертолеты и самолеты. Часть захваченных сооружений, если они вам принципиально не нужны, продайте, чтобы получить дополнительные деньги. Если средств катастрофически не хватает, на самый крайний случай поищите на карте золотые слитки, которые (очень редко) могут добавить вам недостающие кредиты для строительства или совершенствования войск.

Остерегайтесь мирных жителей всех мастей. Они могут, зачастую не симпатизируя вам, строить различные козни и существенно затруднять ваше продвижение к победе.

Не пренебрегайте вводом команд с клавиатуры. Они весьма своеобразны и помогут вам усложнить противнику жизнь.

И почаще сохраняйте удачно складывающуюся игру. Это избавит вас от повторных переигровок.

Что касается сложности прохождения миссий, пожалуй, у играющего за Братство на победу шансов поменьше, так как соотношение сил «по умолчанию» все-таки на стороне **GDI.** Но это, опять-таки, только на наш взгляд...

Об игре «Command & Conquer» можно говорить сколь угодно долго. Мы советуем вам раздобыть эту программу, чтобы самим воочию оценить все ее неоспоримые достоинства. Что касается прогнозов, думаем, у «C&C» есть все шансы стать лучшей игрой, сделанной в 1995 г.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Command & Conquer
Год: 1995
Фирма: Westwood Studios
Размер CD: 507 Mb + 490 Mb
Игроков: 1 + по сети, модему и кабелю
Управление: клавиатура, мышь

CYBERWAR



В 1993 г. фирма «Sales Curve Interactive, Ltd.» выпустила игру «The Lawnmower Man», сделанную по мотивам популярного во всем мире фильма «Газонокосильщик». Программа, состоящая из серии последовательно проходимых друг за другом эпизодов, нашла положительный отклик у любителей жанра трехмерных аркад, несмотря на некоторые претензии к качеству объемной графики. Окрыленные успехом, разработчики «SCI» объявили вскоре о начале работы над новым проектом серии, крупномасштабной многодисковой игре «Cyberwar», являющейся продолжением предыдущей части. Ждать фанатам пришлось недолго. В конце 1994 г. поистине могучая игра поступила в продажу и сразу же стала объектом пристального внимания. Это и немудрено. Не так много программ едва помещаются на трех CD-дисках. А истинные гурманы получили в придачу еще и диск с записью оригинальной электронной музыки.

Тот, кто знаком с предыдущей частью серии, сразу же отметит главное отличие продолжения — графика вышла на качественно совершенно новый уровень. Все объекты в трехмерном виртуальном мире сделаны с педантичной тщательностью как во вставных роликах, соединяющих эпизоды друг с другом, так и, что важнее всего, непосредственно в игровых фрагментах. Герои передвигаются по экрану, как живые, объемность пространства завораживает своей реальностью, звук вполне соответствует изображению. И все это без малейшего ущерба скорости — никаких рывков, торможений, а совершенно плавно и естественно.

В эту игру стоит поиграть хотя бы для того, чтобы воочию убедиться в высочайших возможностях новейших компьютерных технологий.

Поражают и размеры «Cyberwar». Когда в процессе действия заглядываешь опять-таки в трехмерную карту и видишь, сколько еще непройденных лабиринтов, становится не по себе. Понимаешь сразу, что эта игра может затянуться надолго. Да так, собственно, и есть на самом деле.

Перед тем, как перейти к описанию программы и всех составляющих ее эпизодов, напомним вкратце, в чем суть и подоплека событий, участником которых вам предстоит стать на долгое время (если хватит терпения вообще доиграть до конца).

Зловещая правительственная организация, известная под названием «The Shop» («Магазин») тайно спонсирует разработки в области виртуальной реальности, которые ведутся доктором Анджело в компании «Virtual Space Industries» («VSI»). Однако цели, преследуемые доктором и «The Shop», различны. Анджело хочет своими исследованиями помочь человечеству, а

«Магазин» озадачен всего лишь созданием очередного нового сверхмощного оружия. Причем, доктор о планах своих спонсоров не знал до тех пор, пока вмешательство в свою работу устранить было уже невозможно. Последствия этого «альянса поневоле» были ужасными...

Пока Анджело работал в «VSI», он нашел способ повышать человеческий интеллект, используя виртуальную реальность для стимуляции мозга. Кроме компьютерной техники, доктор использовал химические препараты для улучшения мозговой деятельности. Один из первых тестов был проведен на шимпанзе Роско. Однако примененные препараты «Projective Five Formula» вызвали рост агрессии обезьяны.

Тем не менее, доктор хотел проверить свою технологию на человеке. В качестве объекта эксперимента был выбран Джоб, местный слабоумный газонокосильщик. Анджело тайно начал свою работу над совершенствованием его разума. Но у «Магазина» были свои собственные планы, и безвредная химическая формула, применяемая доктором, была заменена на опасную «Projective Five».

Когда интеллект Джоба повысился, он начал демонстрировать грандиозные телепатические способности. К тому же, он стал менее уравновешен и, соответственно, более опасен для окружающих. Для начала он отомстил всем тем, кто причинил ему вред, унижая и издеваясь над ним ранее — патеру Маккину, отцу Питера Паркетта, доктору Тиммсу и Джэйку Симпсону. Также, случайно, он свел с ума свою девушку, когда проводил с ней эксперимент в виртуальной реальности.

В конце концов Джоб стал берсерком — человеком, одержимым слепой яростью. Он захотел стать созданием из чистой энергии, существующим в компьютерных сетях. Джоб проник в здание «VSI» и спроецировал себя в центральный компьютер, став самым могущественным началом, которое когда-либо создавалось — Кибер-Джобом. Доктор Анджело последовал за ним, пытаясь как-то спасти ситуацию, но Джоб ушел в компьютерные сети, и каждый телефон на Земле зазвонил...

На этом история, однако, не закончилась. Напротив, она получила еще более интересное и драматическое развитие в первой части игры «The Lawnmower Man».

Звук телефонов, звонящих по всему миру, был криком не радости, а боли. Сквозь туман агонии Кибер-Джоб решил, что он потерял человечность и во всем, естественно, виноват доктор Анджело. Так как Джоб был виртуальным началом, время для него проходило очень быстро. Недели в реальном мире теперь занимали лишь секунды. Джоб создал свой собственный виртуальный мир внутри мировой компьютерной сети и населил его людьми своих воспоминаний, создав свои собственные версии отца Маккина, Джейка Симпсона, доктора Тиммса, Роско

и директора «Магазина». Он даже смастерил виртуальную версию своей газонокосилки, Большого Красного.

Кибер-Джоб оправился от своей боли и начал разработку плана мести доктору Анджело. Он достиг реального мира и перенес доктора, Питера Паркетта и его мать Карлу в свой виртуальный мир. Здесь он спрятал Паркеттов в киберсферу и бросил вызов доктору, чтобы тот попробовал их освободить.

Доктор Анджело вынужден был пробираться через мир Кибер-Джоба, каждую секунду ожидая его атак и преследуемый Большим Красным.



Сыграв во все жестокие игры своего оппонента, доктор освободил Питера и Клару.

Теперь ему предстояло встретиться с самим Кибер-Джобом. Когда тот увидел доктора, стоящего перед ним, он внезапно понял, что не вся его человечность потеряна. До него дошло, что стать виртуальным началом было его собственной идеей, а не делом рук Анджело. В этот момент наивысшего страдания Кибер-Джоб отпустил доктора, отправив его обратно в реальный мир. Все трое, Анджело, Питер и Клара, были в виртуальном пространстве всего несколько секунд, хотя для них это показалось днями. До сих пор они слышали эхо звенящих по всему миру телефонных звонков.

А Кибер-Джоб, освободившись от своей ненависти, решил побольше узнать о том, что значит быть виртуальным началом, и приступил к тщательному исследованию мира компьютерных сетей...

Теперь мы вплотную подошли к предыстории собственно «Cyberwar».

Доктор Анджело и Паркетт оставили свои дома и пошли различными путями. Им требовалось время и реальное пространство, чтобы попытаться перестроить свои искромсанные жизни и забыть те трагические события, которые захватили их.

В это время «Virtual Space Industries» попыталась восстановить свою деятельность после разрушения исследовательского центра. Все работы были сконцентрированы на секретной базе «Север». Испытания проводились в обстановке строжайшей секретности.

На базе имелись копии всех проектов, которые когда-либо проводились в «VSI», включая работы доктора Анджело. Самые последние копии были сделаны, когда взорвалось здание корпорации. Все файлы автоматически были перекачаны по сети в оставшиеся целыми компьютеры «VSI» за мгновение до взрыва.

Копия Кибер-Джоба вошла в последний пакет данных. У нее отсутствовала какая-либо человеческая сущность. Это был чисто механический вариант, а не сам Кибер-Джоб, без малейшего намека на то, что обычно называется душой. Отсутствие

человечности сделало копию «VSI» гораздо более опасной, чем настоящий Кибер-Джоб.

Руководители «Севера» посчитали это своим грандиозным успехом. Через считанные минуты после появления в «VSI», вновь испеченный Кибер-Джоб установил свою силовую базу и начал развиваться. Доктор Анджело ничего не знал о копии и никогда не слышал о «VSI» «Север».

Он бежал от общества и поселился в маленькой хижине вне Лос-Анджелеса. Здесь он нашел покой, исследуя виртуальную реальность, плавая сквозь насыщенные информацией кибернетические миры в поисках ответов на вопросы, которые только он мог сформулировать.

Однажды утром доктор пробирался к хорошо защищенной информации компьютерной мировой сети и вдруг почувствовал знакомое присутствие, колышущееся сквозь его виртуальную форму и исчезающее. Что-то в этих ощущениях особенно не понравилось Анджело и сильно испугало его. Даже мозг доктора, привыкший ко всему, не мог полностью воспринять это чувство, до краев наполненное злом.

Анджело вышел из компьютерной сети на солнечный свет и упал в судорогах в речку. Затем он поднял голову вверх и дал солнцу осветить свое лицо. Глаза его безумно сияли, губы прошептали тихо: «Кибер-Джоб».

То, что предстояло ему пережить, было не игрой, а объявлением кибернетической войны, Cyberwar.

С этого момента вы и начинаете общение с программой. Как мы отмечали, игра занимает три диска, и, для того, чтобы победить, вам необходимо, естественно, добраться до конца последнего. При этом, доступ к каждому очередному диску может быть осуществлен только после прохождения предыдущего, после того, как программа автоматически обновит базу данных на винчестере. Что касается каждого диска, внутри его вы абсолютно вольны в своем выборе, перемещаясь по эпизодам в свободной последовательности.

Вся игра состоит из огромного количества динамичных трехмерных аркадных фрагментов, отражающих этапы борьбы Анджело с существами, населяющими виртуальный мир копии Кибер-Джоба, и с ним самим. Периодически в сюжет вкрапливаются эпизоды, состоящие из решения головоломок, связанных с открытием различных замков и запоров, не дающих доктору продвигаться вперед по трем зонам виртуальной реальности. Окончание каждого фрагмента сопровождается демонстрацией ролика, изображающего смерть Анджело или его победу, после чего таинственные трехмерные лабиринты переносят главного героя к следующей «контрольной точке», где его ждет новое испытание на ловкость, реакцию и сообразительность.

Теперь обратимся непосредственно к игре.

Первым местом, куда вы попадаете после запуска программы, является **AUTOMATIC SECURITY SYSTEM**. Здесь раз и навсегда можно установить уровень сложности всей игры, заключающийся в изменении уровня защищенности ваших противников:

MINIMAL DEFENSE — минимальная защищенность (но это не значит, что враги будут валиться штабелями);

STANDARD RATING — средняя;

MAXIMUM SECURITY — наилучшая.



Выбрав желаемый уровень курсорными клавишами и подтвердив **SPACE,** вы попадаете на первый контрольный пункт **«VSI NORTH»,** где нужно самостоятельно определить вариант продолжения игры. Поскольку этот режим станет наиболее часто повторяемым в игре, остановимся на нем подробнее.

Основное содержание этого своего рода меню, составляют три экрана, каждый из которых представляет собой один из эпизодов, доступных вам в настоящий момент. Для того, чтобы получить доступ к любому из них, достаточно нажать соответствующую клавишу управления курсором:

LEFT — для левого экрана;

UP — для центрального;

RIGHT — для правого.

Имейте в виду, никаких подтверждений программа у вас не запросит, сразу перенеся действие на следующий экран, где будет изложена задача данного эпизода. Чтобы продолжить, нажмите **SPACE. ESC** вернет вас назад в «контрольную точку».

В нижней части экрана находится пиктограмма с дискетой. Выбрав ее клавишей **DOWN,** вы попадаете в меню записи игры и воспроизведения записанного ранее текущего состояния, где:

SAVE TO — запись после завершения очередного эпизода (осуществляется не автоматически, как в момент завершения всего диска, а вручную, выбором одного из трех свободных или готовых к обновлению слотов. Сначала выберите **SAVE TO,** затем — номер нужного слота.);

LOAD FROM — загрузка предыдущих записей, чтобы продолжить игру с прерванного места (после выбора этого режима нажмите, опять же, на номер интересующей вас записи, чтобы запустить игру с требуемого места.);

CANCEL OPERATION — закончить операции и вернуться на «контрольный пункт».

В **«VSI NORTH»** есть еще один режим, помогающий вам ориентироваться в запутанных лабиринтах — **MAP.**

Каждая комната занимает определенную локацию в кибернетическом мире Кибер-Джоба. Комплекс разветвленных тоннелей ведет в различные области, давая вам возможность переходить из одного места в другое. Это значит, что вы можете блуждать по кибернетическому миру в любом направлении, самостоятельно выбирая путь (очередное задание на «контрольном пункте» **«VSI NORTH»**).

Зеленые стены на карте — пройденные вами участки.

COMPLEX 1, 2, 3 — зоны, соответствующие игровым дискам.

LINK — места перехода из одной области (диска) в другую.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Мир, который населяет в компьютерных сетях **«VSI NORTH»** копия Кибер-Джоба, создан при помощи чипа **OMEGA**. Это самый совершенный элемент технологии кибернетического пространства. Он позволил Кибер-Джобу осуществить задуманное, построить свой мир, населить его ужасными чудовищами и тщательно защититься от проникновения извне.

Вы играете за доктора Анджело. Ваша цель — провести его через весь лабиринт, уничтожить копию Кибер-Джоба и кибернетический мир, построенный им в сетях **«VSI NORTH».**

Вы успешно достигли компьютеров «Севера». В них нужно найти чип **OMEGA** и уничтожить его. Когда это произойдет, и копия Джоба, и его мир будут разрушены и исчезнут.

THE OMEGA CHIP (DISC 3)

Прежде, чем получить возможность играть этот диск, вы должны завершить прохождение первого и второго дисков. Сыграв третий, вы окажитесь в центре кибернетического мира, называемом **CIRCUIT CITIE**. Здесь вам и нужно будет обнаружить и уничтожить вредный и опасный чип.

Остерегайтесь Кибер-Джоба и стражей, которых он создал. Они будут делать все возможное, чтобы остановить вас. Впереди вам предстоит решить массу задач, преодолеть множество аркадных и логических уровней.

Мы постараемся познакомить вас со всеми.

PROGECTILE RANGERS (DISC 1 + 2)

Цель уровня — обнаружить отверстие в прозрачной стене и расстрелять отца Маккина, воссозданного в кибернетическом мире Джобом и ставшего его верным слугой.

Вы находитесь за пушкой на поднятой над поверхностью платформой. На некотором удалении от вас, за невидимой стеной находится ваш оппонент за аналогичным орудием и на такой же платформе, поднятой на другую высоту. В стене есть дыра, сквозь которую и нужно послать снаряд, чтобы поразить противника. Для успешного решения задачи вам нужно правильно подобрать сочетание угла подъема ствола пушки **SELECT TRAJECTORY,** зафиксировав его нажатием кнопки в необходимый момент подъема, и силы выстрела **SELECT POWER** от **LOW** до **HIGH** (низкая — высокая) на градуированной шкале.



После этого автоматически произойдет выстрел. Выбирать до бесконечности нельзя. Если вы провозитесь слишком долго, выстрел будет отменен, а ход перейдет к сопернику. Это вдвойне плохо, так как на пристрелку у вас есть не более двух-трех выстрелов. Отец Маккин не даст вам ходов больше и уничтожит вас максимум с четвертого захода. Уровень очень красивый и интересный. Если вы еще не поняли — стрельба происходит по очереди до тех пор, пока один из соперников не будет убит.

Контроль выбора момента изменения угла и силы осуществляется клавишами **SPACE** или **ENTER.**

CIRCUIT CITIE (DISC 1 + 3)

Цель — достигнуть конца монорельсовой дороги, не опрокинувшись на своем мотоцикле **MAGLEV.**

Этот эпизод чрезвычайно быстр и динамичен. Он требует отменной реакции и умения логически мыслить, чтобы успешно пройти его до конца. Игра проходит в виртуальном городе. Вы мчитесь на мотоцикле по хромовой монорельсовой дороге. Главное — вовремя предпринять определенные действия, чтобы повернуть в направлении поворота трассы, не сорвавшись с нее при этом, и расстрелять появляющихся врагов на пути или около него. Здесь есть несколько проблем, с которыми вы столкнетесь по ходу игры.

В некоторых местах дорога разветвляется, и вы в считанные доли секунды должны правильно определить дальнейшее направление движения. Если вы поехали неправильно — погибнете. По ходу игры в дальнейшем, проходя эту развилку, вы, учитывая предыдущий неудачный опыт, можете изменить направление движения. И так — каждый раз. Это даст вам возможность убедиться, где путь сложнее, а где легче. В итоге вы сможете проехать по оптимальному маршруту. Враги — полицейские дроиды — будут вставать по краям трассы и стрелять в вас. Не церемоньтесь, это ваши цели. Вы должны успеть обстрелять их первыми.

В одном месте дорога разветвляется сразу на три направления. Здесь также следует выбрать правильный путь, чтобы избежать больших неприятностей — встречных поездов и силовых полей. В течение одной из игр **CIRCUIT CITIE** на третьем диске у вас

будет шанс найти и уничтожить чип **OMEGA** в самом сердце мира Кибер-Джоба.

Управление:

LEFT — поворот мотоцикла налево;

RIGHT — поворот направо;

SPACE, ENTER — стрельба.

DEBUGGING AREA (DISC 2)

Цель — дернуть за рубильник, найти выход и выйти через него.

Это место находится там, где создавался кибернетический мир и где собирается вся информация, обрабатываемая чипом **OMEGA**. Здесь расположено несколько комнат, скрытых в лабиринте и защищаемых кибернетической пчелой, которая доставит вам массу проблем своими нейротоксичными укусами. Вы должны найти свой путь сквозь лабиринт, используя комнаты, как отправные точки следования, и обнаружить рубильник, который открывает дверь выхода. Затем нужно найти и сам выход, причем так быстро, как это только возможно.

Комнаты, через которые пройдет доктор Анджело:

— реакторная комната, **THE REACTOR ROOM.** Это центральное место, где собирается вся информация как пища для чипа;

— комната связи, **THE WIRE ROOM.** Здесь предварительно создаются все объекты кибернетического мира;

— компьютерная комната, **THE COMPUTER ROOM.** Это сетевой центр, связующий и управляющий виртуальным кибермиром;

— вентиляторная комната, **THE FAN ROOM.** Это помещение отвечает за «охлаждение» всей виртуальной активности и биомеханических процессов в кибернетических системах.

Попав в лабиринт, вы бежите к следующей развилке и каждый раз должны решать, куда идти дальше. Если будете думать слишком долго, появится киберпчела, которая атакует вас.

На Т-образном перекрестке или на обычном, в четыре пути, действие остановится, и вам представится возможность посмотреть вокруг до тех пор, пока вы не сделаете выбор. Когда появляется ответвление налево или направо, вы должны решить, будете ли поворачивать или продолжите движение по выбранному ранее маршруту.

Если вы закончили свой путь в тупике, используйте телепорт. Он перенесет вас в другую часть лабиринта. Телепорт будет слева каждый раз, когда вы окажетесь в тупике. Для того, чтобы войти в него, нужно повернуться в левую сторону. Если протянете слишком долго, опять же, будете атакованы пчелой.

Управление на развилках:

LEFT — влево;

RIGHT — вправо.

MUTATION STORAGE (DISC 1 + 2)

Цель — убить монстра **BERNIE** прежде, чем он убьет вас. Вы вооружены мощной кибернетической пушкой. Подъемник доставляет вас в темное подземелье и возвращается наверх, а вы остаетесь один на один с неведомым врагом. Перед вами три стальных двери. Они открываются случайным образом. За ними могут быть сосуды, наполненные высокотоксичными химикатами или сам **BERNIE,** один из самых злобных слуг Джоба.

Вы должны правильно сориентироваться и вовремя выстрелить. Если вы открыли огонь по сосудам с ядом, они взрываются, забрызгивая вас смертельными химикатами. Если вы не успели застрелить **BERNIE,** он откроет огонь и несколькими выстрелами убьет вас. Если все же вам удалось убить **BERNIE,** запомните появившийся номер, он вам еще понадобится.

Управление:

LEFT — поворот **CYBERGUN** влево;

RIGHT — поворот **CYBERGUN** вправо;

SPACE, ENTER — огонь.

REVERSE ENGINEERING (DISC 1)

Цель — пересечь пустоту на плавающих платформах.

Игровое пространство на этом уровне заполнено летающими платформами, которые перемещаются в пустоте между двумя тоннелями. Когда вы входите в этот эпизод, то видите всю систему. Остается только разобраться с тем, как она действует. На каждой платформе нарисованы случайно меняющиеся цветные символы. Затем панели начинают исчезать до тех пор, пока не останется видимой лишь та, на которой стоит персонаж, и находящиеся рядом.

Символы на поверхности панелей должны быть одной из четырех форм и одного из четырех цветов.

Символы:	Цвета:
— квадрат	— красный
— круг	— зеленый
— треугольник	— синий
— звезда	— желтый

Ваше движение через бездну направляется единственным законом — вы можете идти на плиту такого же цвета или с тем же символом.

Если вы находитесь на платформе, помеченной желтым квадратом, можно идти на другую панель либо с квадратом, либо с другим рисунком, но желтого цвета.

Если вначале игры вы забудете об этом правиле, никаких шансов на успех не будет. Сделать что-нибудь неправильно и не погибнуть при этом здесь невозможно.

Ваши действия должны быть следующими:

— вы стоите на освещенной платформе. Окружающие плиты также видимы. Каждая из них имеет комбинацию цвета и формы;

— спустя секунду комбинации меняются. Это происходит четыре раза;

— вы должны сдвинуться в течение этих четырех раз, иначе платформа исчезнет, и вы погибнете.

Способ смены комбинации цвета и символа меняется в зависимости от выбранного вами уровня сложности. Иногда они меняются полностью, иногда чуть-чуть, иногда только цвета, иногда только символы. Вы должны правильно определить, когда и в каком направлении будете перемещаться. Если необходимо — даже назад. Вам нужно избегать попадания на края или углы поля, чтобы иметь возможность максимального выбора.

ROBOT CONTROL (DISC 3)

Цель — покинуть комнату роботов, проведя своего дроида к ключевой плите многоярусного лабиринта.

Вы находитесь перед контрольной панелью и используете ее, чтобы направлять дроида, движущегося в замкнутом помещении.

Игровая область трехмерна и многоуровнева. Некоторые плитки пола будут проваливаться под управляемым вами роботом, и он будет падать этажом ниже. Провалившись, находясь на нижнем этаже, ваш помощник погибнет.

Другая опасность — могучий, сильный дроид, патрулирующий нижний уровень. Если ваш робот подойдет к нему слишком близко, противник разрушит его. Найдите плиту-телепортер, которая перенесет вас на верхний уровень. Если вам попадется плита с картой — увидите свое расположение в трехмерной проекции.

Управление: используйте клавиши управления курсором для перемещения робота в нужном направлении.

HEX LOCK STATION (DISC 2)

Цель — выбрать правильные номера в последовательности.

Вы стоите за управляющим джойстиком перед кубом. Им надо манипулировать так, чтобы выставить его стороны (каждая обладает своим номером) в правильной последовательности.

Если последовательность, которую вы выставили, совпадает с секретной последовательностью игры, вам разрешат идти дальше.

Ранее в игре вы должны найти пять цифровых кодов безопасности.

LEFT — налево.

RIGHT — направо.

UP — вверх.

DOWN — вниз.

SPACE, ENTER — огонь.

SECURITY DOOR (DISC 1, 2, 3)

Цель — ввести правильную комбинацию в замок безопасности, чтобы открыть дверь. «Логика» двери находится внутри ее герметично запечатанного замка.

Загадки, которые вам придется решать, весьма и весьма разнообразны:

— зубцы. Вращать в нужном направлении, чтобы поднять тяжесть;

— лабиринты. Найти (угадать), где находится выход;

— фрагменты. Определить, частью какого рисунка является небольшой кусочек одного из них.

И все это — на время. Если вы не успели или ответили неправильно, пеняйте на себя. Системы безопасности сработают быстро, и пушки откроют по вам сокрушительный огонь.

Управление:

LEFT — влево.

RIGHT — вправо.

UP — вверх.

DOWN — вниз.

SPACE, ENTER — выбрать нужное.

CYBER BOOGIE (DISC 1, 2, 3)

Цель — пройти сквозь тоннели.

Это миссия быстрого полета. Вы летите на корабле **CYBER BOOGIE** среди различных препятствий. Игровое пространство состоит как из тоннелей, так и из больших залов. Есть барьеры, которые выходят из стен и могут причинить кораблю и вам большой вред, мины, летящие по тоннелям перед вами. Что касается мин, их нужно расстрелять на как можно большем расстоянии от корабля, чтобы, взорвавшись, они не причинили вам вреда.

Если вы слишком поздно повернетесь на поворотах, ваш корабль получит некоторые повреждения, и контроль над ним ухудшится. В четвертой игре **CYBER BOOGIE** есть предметы, которые необходимо поднять для вашего оружия **DISRUPTOR.** Оно активируется автоматически, когда вы достигаете последнего этапа этой четвертой игры. Голова Кибер-Джоба находится в центре комплекса **CYBER BOOGIE.** Она защищена голограмматическим щитом. Однако щит эффективен не на сто процентов и иногда ослабевает. Против него оружие неэффективно. **DISRUPTOR** может разрушить голову Кибер-Джоба, если стрелять абсолютно точно, когда щит опускается.

Управление — **клавиши курсора.**

Стрельба по мишеням и из **DISRUPTOR'**а — **SPACE, ENTER.**

CATWALK (DISC 3)

Здесь две загадки дверей безопасности. Одна из них и может вызвать **CATWALK.**

Цель — достичь конца **CATWALK,** не будучи сбитым слугами Джоба и искусственными ловушками, а также не упасть сквозь дыру в полу.

Прохождение секции с колоннами основано на выборе нужного момента для определенного действия. Если вы прыгнете слишком рано, вас столкнет один из слуг Джоба. Секция **CATWALK** также связана с расчетом времени. Помимо этого существует еще угроза быть разрубленным на куски Большим Красным — огромной виртуальной газонокосилкой Джоба.

Вам нужно перепрыгивать через ловушки, приседать перед слугами вашего главного соперника и успевать перепрыгивать через открытые секции в полу. Прыгнете слишком рано — окажетесь на земле, и Большой Красный зарежет вас. Прыгнете слишком поздно — и вас пронзят пики. Пригнетесь раньше времени — снова станете жертвой газонокосилки. Пригнетесь позже необходимого момента — будете сброшены стражниками.

Вообще эпизод этот — один из наиболее трудных в игре.

Управление:

— секция с колоннами: **UP** для прыжка;

— секция **CATWALK:**

UP — прыжок;

DOWN — присесть.

ИГРОВОЙ МИР CYBERWAR

Для того, чтобы добраться до конца, вам необходимо будет затратить на прохождение всего виртуального мира массу времени. Оно будет скрашено не только бешеной скоростью аркадных фрагментов и запутанностью логических загадок и просто головоломок, но и большим количеством весьма разнообразных противников, в разное время встающих на вашем пути.

CYBERJOBE — виртуальный безумец с озверевшими глазами. Это обесчеловеченная копия настоящего Кибер-Джоба, абсолютный символ зла и ненависти.

MCKEEN — отец Маккин. Был сожжен заживо Джобом, прежде чем попасть в компьютерную сеть. Теперь он — один из верных стражников Кибер-Джоба, весь в языках пламени, созданный для того, чтобы остановить и мучить доктора Анджело за его попытку найти и разрушить чип **OMEGA.**

ROSCO — лабораторная мартышка, которая разделила эксперимент «Projective Five» вместе с Джобом. Она поймана в ловушку в **CATWALK,** где ее гнев и агрессивность еще более усилились.

JAKE — еще одна жертва превращения Джоба в виртуальное начало. Он прислуживал на заправочной станции и мучил Джоба (когда тот еще был человеком) при каждой встрече.

Виртуальный Джейк появился в **CATWALK** вместе с Роско с тех пор, как виртуальное начало Джоба стало жить и расти в мировых компьютерных сетях.

POLICE DROIDS — полицейский патруль Кибер-Джоба. Запрограммирован в виртуальном мире остановить доктора Анджело, не дав ему добраться до чипа **OMEGA.** Тяжело вооружен пятью 20-мм автоматическими пушками и двумя 30-мм пушками.

BERNIE — мутировавший организм, выращенный в токсичном компьютере. Он может телепортироваться, когда в него стреляют. Убивает все, что движется, и получает при этом большое удовольствие.

CYBERBEE — кибернетическая пчела, создана Джобом, чтобы защищать сердце его мира. Она патрулирует лабиринты коридоров, кусая врагов ядовитым жалом. Очень опасна.

EVIL ROB — злой робот. Он находится на нижнем этаже комнаты роботов. Его сила такова, что из стальных объятий этой машины абсолютно нет выхода. К счастью, он не может уходить со своей позиции, и избежать его, при должном внимании, вполне возможно.

А теперь успокойте нервы, наберитесь терпения и садитесь за «Cyberwar». Если эта игра и не принесет вам удовольствия из-за сложности отдельных эпизодов, то уж отвлечет от житейских неурядиц наверняка. Виртуальная реальность, все-таки, дивное состояние...

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Cyberwar
Год: 1994
Фирма: Sales Curve Interactive, Ltd.
Размер на CD: 535 + 565 + 595 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, джойстик.

DRAGON STRIKE

В этой главе мы расскажем вам об игре довольно старой, не исключено, уже забытой бывалыми геймерами, но до сих пор оригинальной, даже сегодня не утратившей своей привлекательности.

Так что же такое «Dragon Strike»? Это элементы ролевой игры и action, положенные в основу симулятора... Но о боевой технике никакой речи здесь нет. «Дракон» — это не название модели танка или подводной лодки. Это... дракон! С крыльями, хвостом, клыками, когтями, чешуей и пастью, выдыхающей огонь или холод. Да еще и со всадником на спине — доблестным Соламнийским Рыцарем, вооруженным копьем — волшебным серебряным оружием, предназначенным для уничтожения драконов — конечно, вражеских, а не того, кто под седлом.



Рискнем предположить, что могучий «Magic Carpet» берет свое начало именно отсюда, а жанр, впервые предложенный создателями «Dragon Strike», будет еще долго развиваться и радовать нас новыми шедеврами, которые непременно станут реальностью благодаря совершенствованию компьютерных технологий.

Но вернемся к истокам. Итак, «Dragon Strike».

Одни названия фирм-изготовителей способны привести в благоговейный восторг как адептов жанра «фэнтези», никогда не видевших компьютера (если такие, конечно, существуют), так и фанатов компьютерных игр, не любящих и не интересующихся ни «фэнтези», ни ролевиками, ни симуляторами (таких более, чем достаточно): «TSR», «SSI» и «Westwood».

Первая специализировалась на создании и реализации книг и настольных ролевых игр в рамках пяти всемирно известных серий: «Forgotten Realms fantasy adventures», «Dragon Lance saga», «Dark Sun world», «Ravenloft books» и «Spell Jammer».

На счету «SSI» — компьютерные RPG этих серий, в общей сложности 14 игр (не считая рассматриваемой, которая формально является самостоятельной, а фактически к книгам «Dragon Lance» имеет отношение куда большее, чем ролевики из этого сериала).

Наконец, «Westwood» на основе TSR'овской системы AD&D создал трилогию «Eye of the Beholder», чье название стало нарицательным для ролевых игр («бехолдрик»).

Ясно, что такое трио (кстати, насколько нам известно, это единственный случай сотрудничества вечных конкурентов «SSI» и «Westwood») могло создать только шедевр. Так и случилось. Если вы — адепт RPG, играйте в «Dragon Strike» — вы отдохнете от клаустрофобии бесконечных тюремных лабиринтов, оставаясь

в рамках любимых «адээндэшек», и взглянете на истоптанный вами в трилогии «Dragon Lance» Кринн с высоты птичьего... sorry, драконьего полета. Если вы маньяк авиасимуляторов, у вас есть шанс избавиться на время от вызывающих язву желудка мучений: а стоит ли выбрасывать тепловую ловушку? чем же его шарахнуть — «Hellfire'ом» или «Sidewinder'ом»? Здесь вы просто предадитесь свободному полету с копьем в руках на спине кошмарного монстра, являющегося вашим преданным другом.

Те, кто читал выпущенную у нас первую трилогию «Dragon Lance», следующие несколько абзацев могут пропустить. Тех, кто не читал, отсылаем в Дом книги, так как эта книга стоит Толкиена и Муркока вместе взятых, но сначала повторим фабулу (потому что трилогия по объему вдвое превосходит данное издание). Итак...

Жил-был мир Кринн **(KRYNN).** Населяли его люди, эльфы и гномы всех видов и расцветок, кендеры, минотавры, гоблины и хобгоблины, и еще Паладайн знает кто. Кстати, Паладайн — это тамошний главный божок, покровитель света, добра и прочее..., в том числе и Соламнийских Рыцарей (кто это и с чем их едят, вы узнаете попозже). А раз есть бог Добра, то, значит, не обошлось и без бога зла. Им (точнее, ею) является некая Такхизис, Всебесцветная Пятиглавая Драконица.

Так уж случилось, что драконы, обладающие, в отличие от людей и прочих двуногих, интеллектом уровня Эйнштейна и врожденным талантом плеваться всякой гадостью (огнем, электричеством, холодом, кислотой... бр-р-р!), заделались любимчиками криннских идолов. Поделили драконов сильные мира сего достаточно просто. «Блестящих — мне», — сказал Паладайн, и Такхизис осталась с белыми, синими, черными, зелеными, красными и серо-буро-малиновыми-в-крапинку драконами, подарив своему антагонисту золотых, серебряных, бронзовых, медных и прочих чугунно-никелевых. Видимо, Паладайн решил, что у таких чешуя изготовлена из соответствующих металлов и при необходимости ее можно бы было отдирать и чеканить деньги. Тут он, конечно, погорячился, но для нас главное, что металлические — свои, а пестрые — враги.

Обитали божества на небе, маскируясь под созвездия. И когда-то, много лет назад, не поделили престижное место над экватором, результатом чего стало нашествие орд Такхизис на Кринн. Паладайн струхнул и решил в свару не лезть, но высочайшим божественным указом заложил в души нескольких вояк стремление создать рыцарский орден, что они быстренько и сделали, наименовав себя Соламнийскими Рыцарями (дело было в стране Соламния). И вот однажды, убегая от врагов, некий рыцарь по имени Хума повстречал Серебряную Драконицу (паладайновы драконы, как и их повелитель, старались держаться в стороне от конфликта). Повстречал и... влюбился (да, верно говорят — «Любовь зла, полюбишь и козла»). Мы не знаем, что лучше — козел или драконица, но Хуме, наверное, виднее. Правда, драконица явилась ему в человеческом обличьи (это они умеют, черти!). В

общем, Хума забыл о войне и о своих гибнущих братьях по ордену и долгое время счастливо жил со своей замаскированной дракони-цей. А потом ему было видение: дескать, любовь твоя — с хвостом и крыльями, и либо живи с ней дальше, пока мир будет гибнуть, либо садись ей на спину, бери копье и лети навстречу своей геройской гибели, неся Кринну освобождение.

Естественно, Хума предпочел бы не только геройскую гибель, а все, что угодно, продолжению совместной жизни с клыкасто-ког-тисто-хвостато-холоднодышащей рептилией, пусть даже и маски-рующейся под человека. К счастью для мира, дракониха решила, что муженек действует из лучших побуждений, и кликнула на подмогу серебряно-медно-золотых собратьев. Рыцари, дрожа от омерзения, забрались им на спины — и одержали победу.

Дальнейшая история очень длинна и скучна, а кончилось все еще одной войной. Именно в ней участвуют герои книг «Dragon Lance». Здесь предстоит сражаться и вам — Соламнийскому Рыцарю верхом на драконе.

D

Цель игры — успешно выполнить двадцать последовательных миссий, восемнадцать из которых обязательны по сюжету, а две — не обязательны и значительно сложнее нормальных, но позволяют перейти в другой рыцарский орден (а всего их три — Короны, Меча и Розы).

После запуска игры вам предложат следующий выбор:

CONTINUE DEMO — продолжить демонстрацию;

PLAY FIRST MISSION — начать игру с начала;

LOAD A MISSION — загрузить отложенную игру;

EXIT TO DOS — выйти в DOS.

После выбора **PLAY FIRST MISSION** вам опишут ваше задание и предложат осмотреть ландшафт местности, над которой вам придется лететь **(PREVIEW THE LANDSCAPE, YES/NO).** Если вы выбрали **YES,** получите возможность исследовать будущее поле боя (в случае гибели или нажатия **F10,** вы вернетесь к описанию миссии). Если **NO** — вам покажут карту, где красными драконами отмечены вражеские армии, голубыми — войска Ры-царей, а мерцающим кругом — ваше расположение. Еще нажа-тие — и после недолгого самостоятельного пикирования дракон отдаст бразды правления собой в ваши руки.

Если вы выбрали **LOAD A MISSION,** увидите большое меню. В левом верхнем углу находится информация об игроке на момент начала первой миссии, в правом углу — состояния игрока в выбранной из записанных игре. Эта информация выглядит сле-дующим образом:

CURRENT RANK/SAVED GAME — ранг и орден вашего Рыцаря. Начинает он как оруженосец Короны **(SQUIRE OF CROWN).**

Затем становится защитником Короны **(DEFENDER OF CROWN),** а после третьей миссии — полным Рыцарем Короны **(KNIGHT OF CROWN).** Четвертая миссия — это выполняемый по желанию подвиг, за который из Рыцаря Короны вы становитесь Новичком Меча **(NOVICE OF SWORD),** причем, если соглашаетесь на это задание, то выполняете его уже Рыцарем Меча, на более мощном драконе...;

HP — количество Жизненной Энергии героя (текущее/максимальное);

RIDING — имя дракона под седлом;

HP — то же, что и выше, но для дракона.

Ниже расположено название миссии, выбранной для восстановления, и семь щитов. Закрашенные щиты — это сохраненные миссии. Пока у вас есть только один щит в одной миссии — самой первой. Это, собственно, не сохранение, а просто начало игры, и семь щитов ни к чему — сюда вы все равно не запишетесь, так как это возможно лишь после успешного окончания миссии, перед началом следующей, и производится запись уже на нее. Так или иначе, если щитов несколько — выбор производится щелчком мыши или курсорными клавишами **вправо/влево.**

Еще ниже находится список миссий, которые выбираются клавишами **вверх/вниз,** или же опять мышью. При смене миссии изменяются щиты и ваши данные в верхнем правом углу. Последняя «миссия» — **FREE FOR ALL** — это «товарищеский» режим, где вы заказываете себе противников и их число — до 99.

Слева находятся три пиктограммы:

LOAD — загрузить выбранную запись;

EXIT — покинуть этот режим (автоматически загружается первая миссия; если же вы выходили сюда по ходу миссии, тогда возврат в игру);

QUIT — выход в DOS.

Но вот миссия началась, и вы видите перед собой экран...

В центре его находится окно с видом «глазами героя». Перед вами — окружающий пейзаж, голова и крылья дракона, а также ваше копье.

Справа от экрана находится индикатор высоты над поверхностью и вертикального угла полета. Он выглядит как серый столб с драконом. Чем выше дракон, тем больше высота над поверхностью — именно над поверхностью, а не над уровнем моря, как в некоторых авиаимитаторах. Если вы, не меняя высоты, пролетаете над холмом, в этот момент на индикаторе дракон резко опускается.

Над этой шкалой находится компас. Буква, означающая направление полета, засвечена красным.

Справа от вас — картинка, означающая ваш ранг. Например, корона показывает, что вы оруженосец ордена Короны, корона с кистенем — Защитник Ордена Короны, шлем и корона — Рыцарь Короны и так далее.

Под окном «вида из глаз» имеется важная информация. Во-первых, надо отметить **Орб** в левом нижнем углу — это радар времен колдовства. Ваш дракон находится в центре его и обозначен белой точкой, вражеские драконы — серые точки. Всякие там огненные шары и облака смертельного газа — тоже точки, но цветные. За ними нужно внимательно следить и постоянно уворачиваться, а не то будет бо-бо.

Правее **Орба,** внизу посередине находятся три шкалы:



BREATH — дыхание дракона. Когда он выплевывает свою смертоносную гадость, шкала обнуляется, а затем быстро растет. Когда она заполняется, появляется сообщение **BREATH READY,** и вы вновь можете шарахнуть молнией, холодом или огнем (в зависимости от породы дракона);

POWER — физические силы вашего... скакуна? летуна? Они тают при подъеме и растут при горизонтальном полете и спуске. Когда шкала обнуляется — дракон говорит: «I must rest now» («Я должен отдохнуть») и начинает стремительно падать. К счастью, за время падения шкала немного заполняется, и перед самым ударом о поверхность вы уже можете выровняться;

SPEED — скорость дракона. При подъеме тает, поэтому надо подкачивать.

Наконец, в правом нижнем углу находятся желтые индикаторы здоровья **(HP):**

DRAGON — дракона;

RIDER — всадника, то есть — вас.

Кроме того, в этом углу находятся всякие полезные предметы, которые у вас либо есть с начала игры, либо появляются в процессе ее. В начале у вас лишь две вещички: мазь (зеленый флакон) и стрела. Мазь нужна для исцеления ран (правда, хватает ее ненадолго), а стрела, если она у вас есть, появляется на экране и демонстрирует направление на врага (что особенно полезно, если не помогает Орб-радар — например, когда враг слишком далеко или находится прямо над/под вами). Далее вы можете найти и другие предметы — например, Защитный Плащ **(CLOAK OF PROTECTION),** который здорово повышает то, что в **RPG** принято называть Классом Доспехов и что здесь как самостоятельная единица не фигурирует, но фактически присутствует — в общем, делает вас более стойкими к вражеским атакам.

Если по ходу игры нажать **ESC,** вы попадете в меню:

RETURN TO GAME — возврат в игру;

LANCE GRAPHIC — изображение копья (копье или просто прицел в месте предполагаемого острия);

ENEMY BITMAP/POLYGON — детализация врагов;

HIT POINT/BARGRAPH — переключение изображения здоровья — числа/шкал;

TERRAIN DISPLAY — внешний вид рельефа;

INPUT DEVICE — управление: клавиатура/мышь/джойстик;

TERRAIN DETAIL LEVEL — детализация окружающей местности;

REDEFINE KEYBOARD — распределение клавиатуры;

LOAD NEW MISSION — загрузить миссию (то же, что и **LOAD A MISSION** в начале игры);

EXIT TO DOS — выйти в DOS.

Управление

Здесь мы разъясним особенности распределения клавиш, а также стандартные значения.

Итак, войдем в **REDEFINE KEYS** и увидим:

— **DRAGON MOVEMENT** — управление драконом:

KEYPAD 7 — вниз-влево;

KEYPAD 8 — вниз;

KEYPAD 9 — вниз-вправо;

KEYPAD 4 — влево;

KEYPAD 5 — центровка дракона (только по горизонтали);

KEYPAD 6 — вправо;

KEYPAD 1 — влево-вверх;

KEYPAD 2 — вверх;

KEYPAD 3 — вправо-вверх;

— **LANCE MOVEMENT** — управление копьем:

T — вверх-влево;

Y — вверх;

U — вверх-вправо;

G — влево;

H — центровка копья;

J — вправо;

B — вниз-влево;

N — вниз;

M — вниз-вправо.

Следует отметить, что удара копьем как такового не существует. Вы только устанавливаете его в нужную позицию, а атака производится перемещением дракона (примерно как на рыцарских турнирах).

— **OINTMENT KEYS** — клавиши мази:

1 — дать мазь всаднику;

2 — дать мазь дракону;

? — статус мази (вам говорят, сколько осталось флаконов).

— **DRAGON ACTIONS** — действия дракона:

A — ускорение (при подъеме его необходимо держать);



S — тормоз (если это слово подходит дракону). Если вы теряете высоту и можете упасть, советуем резко остановиться над землей и на секунду приземлиться);

KEYPAD 0 — выстрел основным оружием;

KEYPAD «.» — постановка завесы.

— **RIVER VIEW** — переключения вида:

F1 — вперед;

F2 — влево;

F3 — назад;

F4 — вправо.

— **RESTORE DEFAULT KEYS** — восстановление этих клавиш (если вы что-то изменяли).

RETURN TO PREFERENCE — возврат в меню с сохранением изменений. Если вы используете мышь, то ее движения управляют драконом, а клавиши отвечают за стрельбу (левая клавиша — выстрел, правая — завеса).

Карьера

По ходу игры вы сможете повысить свой ранг. Иногда вам будет предоставляться шанс перейти в другой орден. За это надо отдать один из предметов и выполнить задание.

Изменение ранга ведет к росту **HP** всадника, а переход в другой орден предоставляет вам другого дракона:

бронзовый — Орден Короны, стреляет молниями;

серебряный — Орден Меча, стреляет холодом;

золотой — орден Розы, стреляет огнем.

Первые шаги

Миссия 1. **SNOW BLIND.**

Вы находитесь в своем лагере и вдруг замечаете двух белых драконов-разведчиков. Их необходимо уничтожить, иначе важная стратегическая информация попадет в руки врагов.

Миссия 2. **OCCUPATIONAL HAZARD.**

Летя на соединение с основными силами армии, вы замечаете несколько отставших от вашего флота кораблей, атакуемых тремя вивернами. Корабли надо защитить.

Миссия 3. **BLACK PLAGUE.**

Вам необходимо уничтожить в бою один на один Черного дракона. За победу вам дадут звание Рыцаря Короны.

Миссия 4. **SUDDEN DEATH/SWORD QUEST.**

Ваш шанс стать Рыцарем Меча. Если откажетесь — перейдете к следующей, если согласитесь — вам необходимо найти в Замке Ледяной Стены древние рукописи, написанные Винасом Соламном, создателем Ордена.

Миссия 5. **RED SKY IN THE MORNING.**

Пролетая по узкому ущелью, необходимо выманить драконов из их логовищ, затем атаковать. Нельзя подниматься слишком высоко над поверхностью, иначе враги вас не заметят и атакуют из засады ваши основные силы, что приведет к поражению в войне.

И так далее. Причем каждая следующая миссия, как правило, сложнее предыдущей. И да поможет вам... дракон!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Dragon Strike
Год: 1990
Фирма: SSI/Westwood
Размер архива: 1 Mb
Размер на диске: 1,2 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER

Этот ролевик — продолжение известной «Dark Sun: The Shattered Lands». Он создан в 1994 г. компанией «SSI» при сотрудничестве «TSR» (обладателями прав на серию «Dark Sun» и игровую систему AD&D, в которой сделана игра). Эта программа завершила многолетнюю и плодотворную совместную работу двух популярнейших фирм. Печально, но придется смириться. Сколько отличных игр они нам подарили! От допотопных (но по-прежнему актуальных) «Pool of Radiance», «Dragon Strike» или «Spelljammer» до заставляющих замирать от восхищения «Ravenloft» и «Menzoberranzan». Что ж, их вклад в историю ролевых игр весом, но... все когда-нибудь кончается. Остается надеяться, что и «TSR» найдет себе новых программистов, и «SSI» создадут свой мир и свою игровую систему вместо AD&D. И еще остается кульминация сотрудничества этих компаний — игра «Dark Sun—2».

В первую очередь (для тех, кто не видел «Dark Sun—1») отметим, что в этом сериале (в отличие от остальных AD&D ролевиков «SSI») отсутствует традиционный и всеми любимый интерфейс «от первого лица», то есть так называемый «вид из глаз героя (героев)». Изображение более напоминает серию «Ultima» — вид сверху-сбоку, псевдотрехмерный скроллинг при движении героев по окружающей местности. Графика поднялась по сравнению с предыдущей игрой (хотя и там все было очень красиво). Звук остался примерно на том же уровне: звон мечей, вопли, взрывы — неплохо, но это, конечно, не «Ravenloft» и не «Ishar». Что касается завязки сюжета, то она проще и традиционней, чем в «Shattered Lands».

Итак — в городе **TYR** умер злой и мрачный король-колдун Калак. Умер, не оставив не то что наследника, но даже просто претендентов на трон. Город в панике, жрецы пытаются навязать грандиозную тиранию, но их магия ушла вместе с повелителем, и реальной силы они не имеют. В общем, полный хаос, воспользоваться которым решает один дракон. Он посылает своего наместника, некоего «Лорда-Воина» **(LORD WARRIOR),** и тот быстро подчиняет жрецов и других слуг Калака себе. Террористическая организация добрых магов «Скрытый Союз» **(VEILED ALLIANCE)** неспособна противостоять угрозе.

Тут в город входят четверо неизвестно откуда взявшихся людей, ничего не подозревающих и вообще не имеющих к происходящим событиям ровным счетом никакого отношения. Но у них неизвестно откуда (впрочем, если вы закончили «Dark Sun—1» и перенесли героев оттуда, то тогда известно — из последней сцены игры) имеется могучий меч «Проклятье драконов» **(DRAGONSBANE),** который прямо-таки из ножен рвется в надежде воткнуться

какой-нибудь рептилии в горло. А так как дракон, который хочет захватить город, имеет к рептилиям самое прямое отношение, то многие делают вывод, что все это — неспроста. Эти многие — во-первых, «Скрытый Союз», а во-вторых, бывшие калаковы (а ныне фактически драконовы) жрецы. Правда, «Союз» оказался расторопней властей, и его посланница встречает вас уже при входе в город (с этого и начинается игра). Однако храмовники уже сидят в засаде и, пока девушка представляется, стреляют через окно какой-то неслабой магией, в результате чего от вашей собеседницы остаются только ботинки. Теперь вам надо уничтожить этих ловких «стрелков», а затем и вообще разобраться — что происходит да кого надо ликвидировать, а заодно — как до этого «кого» добраться. Можем лишь пожелать удачи, так как сделать это будет нелегко...

НАЧАЛО ИГРЫ

После недлинной интродукции, из которой можно узнать о существовании дракона, Лорда-Воина и ваших героев, вы увидите следующее меню:

START GAME — начать игру;

CREATE CHARACTERS — создать героев;

LOAD SAVED GAME — восстановить отложенную игру;

EXIT TO DOS — выход в DOS.

Если вы выберите **START GAME,** не создав героев, то начнете с уже готовой компанией из эльфийки, человека, полугиганта и три-кренихи. Если же вы предпочитаете своих персонажей (что естественно) — щелкните на **CREATE CHARACTERS.**

СОЗДАНИЕ ГЕРОЕВ

Перед вами появится особый экран. Далее он будет сопровождать вас по всей игре, но сейчас нас интересуют лишь четыре окошка с силуэтами солнца в левой части экрана. Щелкните на одно из них правой клавишей — и увидите небольшое меню:

NEW — создать героя;

ADD — включить в группу уже готовое действующее лицо;

CANCEL — отказаться.

Если выбрать **ADD**, — вы окажетесь в списке персонажей. Пометив героя, щелкните на **ADD** — добавить, или **DELETE** — стереть персонаж. **EXIT** — выход обратно. Если вы играли в «Dark Sun—1», то можете перенести своих персонажей при помощи командного файла **CHARTRAN.EXE** — и они будут в этом списке, со всеми своими достижениями в виде уровней, опыта и так далее и даже с некоторыми предметами из той игры (чего стоит

один лишь меч-вампир **EL'S DRINKER!**). Выберите их и начинайте игру — будет гораздо легче, чем с героями, включенными из оригинального списка или созданными вручную. Если же знакомство с серией «Dark Sun» началось у вас только с этой игры — что ж, вы многое потеряли (вернее, не потеряли, а приобрели — лишние проблемы).

Как создать новый персонаж

Щелкните на **NEW** (см. выше) — и окажетесь в режиме создания героя.

Слева вверху вы видите полный портрет персонажа (таким вы будете видеть его, входя в игре в режим снаряжения). Правее — как герой будет выглядеть в самой игре. Щелкая на любое из этих окон, вы меняете расу и пол персонажа. В правом углу находится список профессий, ниже — доступные «экстрасенсорные» таланты и, возможно, стихии, которым герой служит (если его профессия связана с богами, например, друид или жрец).

D

Слева внизу, под портретом, находится список шести качеств героя. Правее — его (ее) имя, раса, пол, характер, профессия, опыт, уровень и другие основные характеристики. Над этим, в середине экрана,— кубик, щелкая на который, вы случайным образом меняете значения всех шести качеств (и зависящих от них характеристик). Наконец, в правом нижнем углу — опции **EXIT** (выход) и **DONE** (подтверждение создания героя).

Выбор пола и расы

От пола в игре не зависит ничего, а вот от расы очень многое.

Люди **(HUMAN)** — что они из себя представляют, вы и сами знаете. Что касается игры, то люди владеют любыми профессиями, а все их качества могут принимать значения от 9 до 20.

Гномы **(DWARF)** — низкорослые сильные жители горных подземелий. Обладают повышенными (по сравнению с «нулевым стандартом» — людьми) силой (9—21) и телосложением (9—22) и пониженной ловкостью (9—19) и обаянием (9—18). Неспособны быть друидами, следопытами (еще бы — лесов никогда не видели!) и магами (а вот это не очень логично).

Эльфы **(ELF)** — жители лесов, стройные и высокие. Якобы обладают прекрасной внешностью, но по картинкам в игре этого не скажешь, по крайней мере про мужчин. У них повышенные ловкость (до 22) и ум (до 21), но пониженное телосложение (до 18) и мудрость (до 19). Не могут быть друидами, что по меньшей мере странно — уж кому-кому, а лесникам-эльфам быть жрецами природы — самое то...

Полуэльфы **(HALF-ELF)** — одиночные примеры книжных героев — плодов браков эльфов и людей (Элронд у Толкиена, Танис в сериале

«Dragon Lance») — в играх породили целую отдельную расу. Такое впечатление, что в какие-то времена люди и эльфы женились только друг на друге и никогда — между собой. Так или иначе, но нам полуэльфы всегда казались идеальным вариантом для расы. В данном варианте AD&D они, правда, не совсем универсальны — хотя и владеют всеми профессиями, но их качества отличаются от стандарта (ловкость — до 21, телосложение — до 19).

Полугиганты **(HALF-GIANT)** — громадного роста и силы, но явно недостаточного интеллекта, они новички в AD&D. Кроме как в «Dark Sun», они нигде не появлялись (в общем, знатоки этой системы уже, наверное, заметили, что с традиционным AD&D у Darksun'овской системы больше различий, чем сходств). Они имеют силу до 24 и телосложение до 22, но мудрость и обаяние ограничивается 17, а ловкость и ум — аж 15. Ясно, что такие тупицы и увальни не могут быть ни магами, ни друидами, ни ворами.

Халфлинги **(HALFLING)** — изображенные здесь длинноволосые дикари с дубинами не очень похожи на оригинальных халфлингов, изобретенных все тем же Толкиеном. Но это не важно, главное то, что их сил — не более 18, телосложение и обаяние ограничено 19, зато ловкость и мудрость доходят до 22. Владеют всеми профессиями, кроме мага.

Мулы **(MUL)** — это не ослы, а еще одно нововведение — громилы несколько восточного вида. Имеют проблемы с умом (не более 19) и обаянием (до 18), но сильны (до 22) и хорошо сложены (до 21). Не могут быть магами и следопытами. Наиболее удивительно, что они фигурируют лишь в мужской разновидности.

Три-крены **(THRI-KREEN)** — шестилапое насекомое размером с лошадь и похожее не то на муравья, не то на богомола. Бывает лишь женского пола (в пару мулам?). У них хорошая ловкость (до 22) и мудрость (до 21), но понижен интеллект (19) и обаяние (до 18, что естественно — достаточно взглянуть на этих уродцев — сразу пропадет аппетит). Не могут быть магами и ворами.

Выбор профессии

Профессия — главная величина, определяющая достоинства героя. Будет ли он колдовать? Если будет, то как? Что у него с экстрасенсорикой? Со здоровьем? С защищенностью? Как он относится к мечу или отмычке?

Всего в игре восемь профессий.

Жрец **(CLERIC)** — обладает целительной и защитной (в основном) магией. Неспособен драться острым оружием (мечи, топоры, копья и т.д.), только тупым (булавы, посохи). Здоровье среднее. Необходимое качество — мудрость не менее 17.

Друид **(DRUID)** — вообще-то это кельтский жрец, но ладно. Считайте их воинствующими жрецами природы. Если начинать игру с заново созданными героями, у друида на 1—3 уровнях

заклинаний будет меньше, чем у жреца, а на четвертом уровне больше. Друид может драться острым оружием. Необходимые качества — мудрость не менее 17, остальные — не менее 12.

Воин **(FIGHTER)** — у него все мозги в кулаках, но без такого помощника вам не обойтись. Носит что оденут, дерется чем дадут. Необходимые качества — сила не менее 17.

Гладиатор **(GLADIATOR)** — можно считать их элитными воинами. Сила не менее 17, остальное — не менее 13.

Маг **(PRESERVER)** — обладает заклинаниями в основном атакующего действия. Снаряжается и вооружается плохо, со здоровьем серьезные проблемы. Необходимые качества — ум не менее 17.

Экстрасенс **(PSIONICIST)** — тоже нововведение. Вообще-то здесь все умеют немножко телепатировать и так далее, но у экстрасенсов это — специальность. Качества — как у **DRUID'**ов.

D

Следопыт **(RANGER)** — охотник, мастер лука, хотя от другого оружия также не отказывается. Это самая требовательная профессия — мудрость должна быть 17 или больше, остальные качества не менее 14.

Вор **(THIEF)** — то, что он умеет вскрывать замки, не так уж и важно. Важнее его способности залезть, например, на стену, или проскользнуть в узкую щель. Требует только ловкости (17 или больше).

Выбор сфер и пси-способностей

Производится опциями справа посередине. Все, кроме экстрасенсов, имеют лишь одну пси-способность:

P-KINESIS — различные действия над окружающей средой;

P-METAB — действия над своим телом;

TELEPATHY — разнообразные влияния на чужой разум.

Экстрасенсы владеют всеми тремя сразу, им выбирать не надо.

Сферами стихий называются различные виды жреческой магии. Выбирать одну из четырех сфер надо жрецам и друидам, остальные профессии не владеют ни одной. От выбранной сферы зависят имеющиеся заклятья. Например, если жрец выбрал сферу воды, он будет вызывать в бой элементаля (духа стихии) воды, если сфера — огонь, то — элементаля огня, и так далее. Переключение между сферами и пси-способностями осуществляется опцией **VIEW SPHERES/VIEW PSIONICS.**

Выбор качеств

Качества находятся слева внизу. От различных качеств зависят характеристики и способности героев. Базовые значения — от 9

до 20, но у разных рас меняются верхние границы тех или иных качеств, а от профессий зависят нижние. Например, у воина сила не менее 17, у полугиганта — не более 24.

Сила **(STR)** — влияет на мощь и точность атак.

Ловкость **(DEX)** — влияет на защищенность, на точность стрельбы.

Телосложение **(CON)** — на здоровье.

Ум **(INT)** — на колдовские способности.

Мудрость **(WIS)** — на жреческие способности и на стойкость к магическим воздействиям.

Обаяние **(CHR)** — на общение со второстепенными персонажами.

Основные характеристики

Уровень **(LVL)** — показатель того, каких высот персонаж достиг в своей профессии. Рост уровня влияет на увеличение здоровья и пси-энергии, мощи и количества атак, на появление новых заклятий.

Опыт **(EXP)** — вы получаете его за выполнение заданий и за уничтожение врагов. При достижении определенных значений опыта повышается уровень.

Класс доспехов **(AC)** — защищенность героя. Чем это число ниже (!), тем труднее в него попасть. Зависит от снаряжения и ловкости.

Сила атак **(DAM)** — показатель убойной мощи атак. Зависит от оружия, от уровня и от силы. Имеет вид формулы: **N** x **XDY** + **Z,** где **N** — число ударов, которое может нанести герой за один цикл боя, **XDY** — базовое поражение, определяемое как «бросок» **X** кубиков с **Y** граней, **Z** — дополнительный бонус к **XDY-**поражению.

Здоровье **(HP)** — жизнь героя. Когда она подходит к нулю — он сначала теряет сознание **(OUT OF COLD),** а потом умирает **(DEAD).** Восстанавливается сном. Максимальное значение зависит от телосложения и от уровня.

Пси-очки **(PSI)** — баллы, расходуемые на экстрасенсорные действия. Также восстанавливаются сном. Когда число **PSI** равно нулю — герой неспособен более использовать пси-способности. Максимальное значение зависит от ума и мудрости.

Процесс создания

Изучив список профессий и решив, кого вы хотите взять, подберите расу таким образом, чтобы основное для этой профессии качество было максимально большим. Например, воинов и гладиаторов стоит делать из полугигантов (сила до 24), воров из эльфов или халфлингов (ловкость до 22) и так далее.

Большинство рас допускает совмещение нескольких профессий — например, воин/жрец. Однако получаемый опыт будет делиться между этими двумя профессиями, и, соответственно, такой герой будет медленней прогрессировать.

Выбор расы/пола производится щелчками на портрет героя; установка значений качеств, характера и числа **HP** — нажатиями на желтые квадратики рядом с нужными значениями. Здесь действует следующий закон — левый щелчок повышает цифровое значение, правый — понижает (в нечисловых параметрах левая и правая клавиши листают варианты в разных направлениях).

Профессия же и пси-способности/сферы религии выбираются пометкой возможного выбора (надпись должна быть коричневой, если она серая — выбор невозможен) щелчком. Этот пункт отмечается ромбиком, а остальные принимают серый цвет (исключая то, что еще можно выбрать, например — дополнительные профессии у не-людей). Для отмены еще раз щелкните на выбранную опцию.

Установив все параметры так, как вас устраивает, щелкните на **DONE** и повторите операции с остальными тремя героями.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Щелкните на **START NEW GAME** — и приготовьтесь к серьезным испытаниям...

Все управление — на трех курсорах. Вернее, курсор один, но он может принимать три вида:

СТРЕЛКА — идти в указанное место;

МЕЧ/СТРЕЛА — атаковать кого-либо или что-либо (дверь, например). Стрела появляется, если цель вне пределов досягаемости ручного оружия;

ГЛАЗ — осмотреть, взять или использовать предмет и так далее.

Переключаются курсоры правой клавишей.

Если вы щелкаете на предмет, с которым можно сделать несколько дел (например, небольшой сундук можно взять с собой, а можно открыть на месте), появится соответствующее меню. Если нажать «глазом» на кого-либо, возможно, удастся поговорить, если «мечом» или «стрелой» — ваши герои нападут на этого **NPC.**

ЭКРАН ПЕРСОНАЖЕЙ

В левом верхнем углу игрового экрана находится опция с половинкой солнца. Если щелкнуть на нее — появится один из четырех вспомогательных экранов. Экран персонажей — первый из них. Он похож на тот, который вы видели при создании героев, и разделен на четыре части.

Слева имеются портреты персонажей. Под каждым из них число жизненных (белые/желтые) и псионических (синие) очков и состояние героя. Если щелкнуть на портрет — справа появятся характеристики выбранного персонажа. Изображение текущего героя обведено рамкой, его **HP** и состояние выведены желтым цветом.

Рядом с каждым портретом находятся две маленькие иконки.

ИКОНКА С ГОЛОВОЙ — сделать героя лидером (то есть, в режиме перемещения, если показан только один персонаж, им будет как раз этот герой). Совет — делайте лидером вора.

ИКОНКА С МОНИТОРОМ — если включить, в бою этим героем будет управлять компьютер.

Справа находятся характеристики героя. Три окошка в верхнем углу — его оружие (метательное и по одному ручному на каждую руку). Остальное вы знаете — сила, ловкость, опыт и так далее.

Внизу — шесть пиктограмм:

VIEW CHARACTER — экран персонажей (текущий);

VIEW INVENTORY — вещмешки героев;

CAST SPELL/USE PSIONICS — колдовать или использовать пси-способности;

CURRENT SPELL EFFECTS — заклинания, наложенные на героев;

GAME MENU — первое меню;

RETURN TO GAME — возврат в игру.

ВЕЩМЕШОК

Вы видите изображение героя в полный рост и много ячеек вокруг него и рядом с ним. Начиная с левой верхней ячейки и по часовой стрелке это:

КОЛЧАН — стрелы для лука (сколько угодно);

ГОЛОВА — шапка, шлем, любой головной убор;

ШЕЯ — ожерелье, амулеты и т.д.;

ПЛЕЧИ — плащ, накидка;

ТЕЛО — мантия, доспехи, любая одежда;

РУКА ЛЕВАЯ — оружие или щит;

ПАЛЕЦ — кольцо;

НОГА — поножи;

СТУПНИ — сапоги, боты, любая обувь;

ПОЯС — ремень или брюки;

ПАЛЕЦ — кольцо;

РУКА ПРАВАЯ — оружие или щит;

ПРЕДПЛЕЧЬЯ — наручи;

ЛУК — метательное оружие.

Правее находится собственно вещмешок с двенадцатью ячейками. Собирайте мешки и сундуки — занимая одну ячейку, внутри они имеют шесть. Чтобы открыть «контейнер», щелкните на него правой клавишей. Для идентификации предмета — то же самое, правая клавиша. Появляющаяся опция **INFO** — если нажать на нее левой клавишей, увидите, кто из героев может использовать сей предмет. Чтобы пустить в дело магию, содержащуюся в том или ином предмете — щелкните левой клавишей на иконку этой магии, идентифицировав предмет.

D

Чтобы переключиться на вещмешок другого героя, нажмите на его портрет слева. Передача предмета от героя к герою осуществляется так — берете предмет, наводите на портрет адресата и нажимаете одну из клавиш мыши (левая — переход в вещмешок другого героя, правая — предмет автоматически переходит туда, а вы остаетесь в режиме вещмешка текущего героя).

Под двенадцатью ячейками самого вещмешка находятся две опции:

DROP — выбросить предмет (в дальнейшем он появляется у вас под ногами);

SPLIT — разделить предмет (например, стрелы).

Если вы покупаете что-либо в лавке, здесь появятся опции:

SELL — продажа предмета (возьмите его и щелкните им сюда);

MORE — листать список товаров продавца.

Покупка осуществляется щелчком на предмет (список товаров — в правой части экрана) и переносом его в вещмешок.

МАГИЯ

Щелкните на третью опцию вспомогательных режимов **(CAST SPELLS/USE PSIONICS)** — и окажетесь в меню магии. Две опции внизу посередине — листать разные виды магии. Левая опция — переключение между колдовством, жречеством и экстрасенсорикой, правая — между уровнями заклятий (колдовство и жречество) или между видами пси-способностей (экстрасенсорика).

Для употребления заклятья или пси-способности щелкните левой клавишей на нужную иконку в правой части экрана. Если нажать правой клавишей — получите информацию по этому заклинанию/способности.

ЭФФЕКТЫ

Чисто информативный экран. Никаких опций, только сведения о наложенных заклинаниях в виде тех же иконок.

МЕНЮ

Вызывается опцией **GAME MENU** из любого вспомогательного экрана.

Верхний ряд опций — переход в один из вспомогательных экранов.

Средний ряд:

EXIT TO DOS — выход в DOS (**SAVE** — с сохранением, **QUIT** — без сохранения);

LOAD/SAVE GAME — восстановить или сохранить игру;

SET PREFERENCES — настройка программы:

— **МУЗЫКА** — включить/выключить. **НОТА** — светится или нет, и установить громкость (шкала рядом с нотой);

— **ЗВУК** — включить/выключить (аналогично музыке) и установить громкость;

— **УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ:**

EASY — легкий;

BALANCED — средний;

HARD — тяжелый;

HIDEOUS — ужасный;

— **АНИМАЦИЯ** — включить/выключить **ANIMATIONS;**

ИНФОРМАЦИЯ ПО ИГРЕ — адрес SSI **(ABOUT);**

OVERHEAD MAP — карта;

CENTER ON LEADER — возврат в игру с центровкой экрана по лидеру группы.

Нижний ряд — изображать группу как всех четырех героев или как одного лидера;

— **КУРСОР** — стрелка;

— **КУРСОР** — глаз;

— **КУРСОР** — меч/стрела;

— **ВЫХОД В ИГРУ.**

БОЙ

В бою все действия происходят в пошаговом режиме. Вы можете делать определенное количество ходов и атак. Для выстрела наведите курсор-стрелу на врага. Для атаки — то же самое, но надо стоять в непосредственной близости к противнику.

Чтобы воспользоваться магией, щелкните курсором-глазом на текущего героя.

Когда все ходы у персонажа кончатся, вам предложат следующее меню:

GUARD — закончить ход, атаковать врага, если он приблизится к вам;



WAIT — подождать, пока свои ходы сделают другие герои;

END TURN — закончить ход.

Если щелкнуть на героя, появится такое же меню (на случай, если из тактических соображений хотите, чтобы текущий герой подождал других, например).

НЕКОТОРЫЕ ПОДСКАЗКИ

Мы не будем давать полного Walkthrough. Тем не менее, без подсказок некоторые головоломки решить сложно.

За волшебной занавесью в доме **ACAR'**а — проход в измерение с запертым волшебником. Чтобы спастись, надо бросать напитки в котел в следующей последовательности:

1. **BAYA;**
2. **ERDLU;**
3. **RANDAR;**
4. **HIRVELIAN;**
5. **BARTINI;**
6. **GAVINALIA;**
7. **SETHULI.**

В апартаментах мага «Скрытого Союза» — две занавеси. За первой — измерение с призраками. Здесь надо собрать люстру из голубых штуковин, разбросанных по полу. Начните с небольшого предмета сложной формы. Щелкайте взятыми предметами на люстру, лежащую на столе.

За второй дверью — бюсты. С ними надо проделать следующее:

ELLITH — снять бюст и положить в вещмешок;

HORACE — снять и поставить на постамент **ELLITH;**

KALDUMEIR — высыпать монеты из мешка, который здесь лежит;

KHILDRIL — разбить;

TAMIND — накрыть тряпкой, лежащей возле попугая;

BIBLID — положить книгу, лежащую под стеллажом (уберите стеллаж и увидите ее);

FINALI — положить увеличительное стекло;

TERRIS — ничего не делать.

ПЕРВЫЕ ШАГИ В ИГРЕ

Перебив уничтоживших девушку врагов, идите в таверну. Там поговорите с Арсланом. Он пошлет вас в гостиницу к Фаине. Она поможет вам, только если вы рассчитаетесь за нее с долгами. Идите к Акару (северо-запад города). Он пошлет вас с миссией к Берику. Возьмите письмо Акара, дайте его Берику (на запад от дома Акара) и вернитесь. Акар простит долг Фаины, и она подскажет тайный стук в дверь конторы жрецов. Идите туда, войдите внутрь и перебейте их (это будет нелегко). Возьмите в сундуке записку (там их две в разных сундуках), подписанную именем «Калаобута». Отдайте ее Арслану, и он отведет вас в подземелья «Скрытого Союза». Поговорите там со всеми. Вам дадут задание — подняться в город. Поговорите с торговкой под бело-синим тентом, она направит вас в дом к востоку от базарной площади. Пойдите туда и возьмите с полки книгу, почитайте. Затем найдите ключ от пирамиды (маленький прямоугольник). Его надо вставить в основание памятника — откроется люк.

Ну, а дальше... Попробуйте сами! А если будет трудно — запустите программу таким образом: **RAVAGER/DSUN.EXE -K911 -S** — у вас появятся все имеющиеся в игре заклинания (даже у не-магов). К тому же, если нажать клавишу **T** — все герои «вырастут» на один уровень, а нажатие **ALT + F2** делает текущего лидера полубогом, увеличивая до 60—70 число его ходов в бою, до 30 — число атак, улучшая класс доспехов и повышая силу и ловкость до 25. Вот, пожалуй, и все. Enjoy!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Dark Sun: Wake of the Ravager
Год: 1994
Фирма: SSI
Размер архива: 9,5 Mb
Размер на диске: 17,5 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, мышь

FORGOTTEN REALMS: DUNGEON HACK

Эта ролевая игра была выпущена в 1993 г. фирмой «SSI» при сотрудничестве авторского коллектива «Dreamforge». Мы полагаем, все уже догадались, что программа сделана по системе AD&D. В то время сотрудничество «SSI» и книгоиздателей из «TSR, Inc.», владеющих правами на эту концепцию, было в самом разгаре.

С прискорбием отметим, что это и в самом деле Игра. По нашему мнению, основной смысл RPG — сознательное бегство от действительности в созданный компьютером иной мир (потому-то и нет ролевиков, действие которых происходило бы в наше время, в обычной человеческой жизни). Хорошая, проработанная ролевая игра содержит такую вселенную, что геймер сознательно отвергает действительность ради предлагаемого ему нового измерения. В «другой реальности» не обязательны (хотя и желательны) леса, горы, города и болота — это может быть и просто глубокое подземелье (как в «Ultima Underworld» или «Eye of the Beholder»). Но все должно быть постоянным, населенным определенными существами... В общем, объективным, неизменным и самодостаточным, как и полагается отдельному самостоятельному миру.



«Dungeon Hack» предназначен для тех, кто развлечения ради может погоняться в «EOB» (как другие — в «DOOM» или «Tetris»), но при этом не воспринимает RPG как самостоятельный мир, даже скажем больше — мировоззрение. Именно поэтому данная программа — игра в прямом смысле слова, а не альтернатива Земле XX столетия. Впрочем, это достаточно частное мнение — мысли вслух приверженцев ролевых игр, весьма настороженно относящихся к реальной действительности...

Наверное, уже пора объяснить наше отношение к этой игре, а также ее концепцию. Все действие происходит в подземном лабиринте. Это-то ладно, а вот то, что каждый раз сам лабиринт случайным образом создается заново, и более того, вы самостоятельно можете установить параметры будущей игры — это начисто убивает атмосферу «иного мира», делая «Dungeon Hack» пусть и очень симпатичной, но все-таки просто игрушкой. Тем не менее, если вы играете в RPG без упоения жанром, как таковым, — «Dungeon Hack» вам очень понравится. Отличная графика и звук, удобный интерфейс, традиционное пошаговое перемещение, хорошая анимация монстров. Сюжет правда более чем простоват, но к случайно формирующемуся подземелью другой и не прицепить. В общем, ничего особенно впечатляющего, с одной стороны, но сделано очень добротно, с другой. Уважаемый читатель, вы уже заинтригованы — что это за игра такая, то ли неплохая, то ли отвратительная? Если да — давайте разберемся в ней поподробнее...

СЮЖЕТ ИГРЫ

Жила-была прекрасная юная ведьма. И была у нее мечта — заполучить для своих черных ритуалов древний орб — волшебный шар, содержащий темнейшую магию. Да вот беда — лежал орб на самом дне многоэтажного (10—25 уровней) подземелья. Не имея ни времени, ни сил, ни возможности самой заняться его поисками, колдунья начала искать кого-нибудь, кто сделает это за нее. В конце концов желающий объявился. Это вы. Конечно, сразу встал вопрос о вознаграждении непосильных трудов, но работодательница особо не церемонилась: «В подземелье лежит столько золота и драгоценностей, что любому хватит на три жизни. Бери что хочешь, только принеси орб!» Вы, конечно, стали возражать: «Заплати мне сейчас! Мне нужны лошади, пища...» На этом дебаты закончились, так как уставшая от спора колдунья телепортировала вас прямо ко входу в подземелье. Пожаловавшись на вызванный перелетом приступ морской болезни и помянув кровь некоего Ода, вы идете к мрачной постройке, смахнув по дороге мечом кого-то, в недобрый час подвернувшегося вам под ноги. Наконец вы подходите к входу.

«Приготовься к худшему, подземелье! Я пришел!!!», — говорит ваш герой. В ответ пещера молча открывает пасть-ворота...

Пробравшись до нижнего этажа, вы должны найти и убить главного монстра (вроде «босса» аркадных игр). Из его трупа вывалится орб, — и можете гордиться победой. Но предварительно надо продраться сквозь не менее чем десять этажей, кишмя кишащих всяческой нечистью, в поисках еды, лучших доспехов и оружия, магических жезлов и напитков, ключей к запертым дверям и просто Опыта — того самого, который влечет за собой рост Уровня, то есть крутизны вашего героя.

НАЧАЛО

После интродукции, сопровождаемой великолепной оцифрованной речью, вы познакомитесь со следующим меню:

SHOW INTRO — посмотреть вступление;

CONTINUE — восстановить отложенную игру;

CHOOSE CHARACTER — выбрать героя из списка готовых персонажей;

CREATE CHARACTER — создать своего героя;

QUIT — выйти в DOS.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Вы видите перед собой экран, сверху донизу забитый разнообразной информацией. Обычно процесс создания персонажей в адэндэшных играх проходил поэтапно. Здесь все параметры свалены в одно большое меню.

Попробуем вместе разобраться со всем этим великолепием.

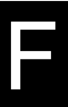
Атрибуты

Они выведены в середине экрана. Их шесть:

STRENGTH — сила. Влияет на точность и поражающую способность ударов;

INTELLIGENCE — ум. Необходим для волшебства магов;

WISDOM — мудрость. Нужна жрецам для их чародейства;



DEXTERITY — ловкость. Влияет на защищенность героя;

CONSTITUTION — телосложение. Определяет число баллов здоровья персонажа;

CHARISMA — обаяние. Влияет на общение со второстепенными персонажами. В этой игре этих самых второстепенных персонажей, правда, нет, но все равно качество полезное.

Ниже находятся еще четыре характеристики:

ARMOR CLASS (AC) — защищенность персонажа (чем ниже число, тем лучше);

HIT POINTS (HP) — число баллов здоровья;

AGE — возраст;

LEVEL(S) — уровень опыта, показатель «мастерства» героя в своей профессии. Рост уровня влечет за собой повышение числа **HP,** увеличение атакующей мощи, усиление магии (у тех профессий, которые ей обладают).

Слева находится список профессий:

FIGHTER — воин. Владеет любым оружием, носит любые доспехи, ничего не смыслит в магии;

RANGER — бродяга, странник, следопыт. Оружие любое, но предпочитает луки. Доспехи легкие. Магией не владеет;

PALADIN — паладин, рыцарь. То же, что и воин, плюс немного жреческой магии;

MAGE — колдун. Не владеет никаким оружием, кроме кинжалов **(DAGGER),** посохов **(STAFF)** и дротиков **(DART).** Не носит

доспехов (только мантии или плащи), обладает мощной (большей частью атакующей, вредоносной) магией;

CLERIC — жрец, священник. Носит любые доспехи, дерется лишь тупым оружием (булавы, посохи и т.д.), обладает магией целительной и защитной направленности;

THIEF — вор, взломщик. Специалист по замкам. Носит легкие доспехи, предпочитает не очень тяжелое оружие;

BARD — певец, бард. По сути — вор (это касается снаряжения), но обладает зачатками боевой, черной магии.

Остальные профессии представляют собой смеси. Не всем расам они доступны (как, впрочем, и вышеперечисленные). Имейте в виду — хотя воин/маг будет совмещать силу воина и магию колдуна, он будет вдвое медленнее совершенствоваться. Получаемые за убитых врагов очки Опыта будут распределяться по двум профессиям, и, соответственно, на новые Уровни мастерства герой будет переходить значительно реже, чем обладатель единственной профессии.

Справа вверху находится меню выбора пола персонажа:

MALE — мужчина;

FEMALE — женщина.

Выбор расы героя:

HUMAN — человек. С ним все ясно;

ELF — эльф. Отличаются высоким ростом и хрупким телосложением. Мастера лука и длинного меча. Хорошо колдуют;

HALF-ELF — полуэльф, рожденный в браке эльфа и человека. Совмещает достоинства обеих рас;

DWARF — карлик. Очень сильны, неловки и отличаются вспыльчивостью;

GNOME — гном. Это родственники карликов, проказники и «приколисты». Отличаются повышенным умом, но недостаточной мудростью;

HALFLING — полурослик, хоббит. Низенькие, толстопузые умельцы пращи. У них низкая сила, но хорошая ловкость.

В правом нижнем углу — две группы по три опции, определяющие характер персонажа. Верхняя группа — это мировоззрения, нижняя — на какой стороне в вечной борьбе Добра и зла стоит герой. Сам характер — комбинация понятий из обеих групп.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ:

— **LAWFUL** — законопослушный обыватель, слушающийся старших и верящий в великое благо существования общества;

— **CHAOTIC** — эгоцентрист, презирающий окружение и всегда идущий по собственному пути.

СУЩНОСТЬ:

— **GOOD** — добрый;

— **EVIL** — злой;

— **NEUTRAL** — в обеих группах означает «ни то, ни се», вернее, «и нашим, и вашим». **RANGER'**ы могут быть только **GOOD, PALADIN'**ы — только **LAWFUL GOOD,** у **BARD'**ов хотя бы в одной группе должно быть **NEUTRAL** (то есть, либо **NEUTRAL GOOD/-NEUTRAL/EVIL,** либо **LAWFUL/NEUTRAL/CHAOTIC NEUTRAL**). А вообще, характер в этой игре мало что значит.

Для выбора профессии, пола, расы и характера надо пометить галочкой квадрат рядом с нужным пунктом. Для изменения качеств и числа **HP** — навести курсор и нажимать **ЛК** для увеличения, **ПК** — для уменьшения. Опция **REROLL** позволяет случайным образом поменять все качества. **CLEAR** снимает все сделанные установки.

F

По ходу выбора в зависимости от поставленных галочек будут темнеть ставшие запретными варианты. Например, если вы выбрали расу — человека, сразу же станут недоступны все совместные профессии, и наоборот, выбор профессии, например, воин/жрец/маг, отбросит все расы, кроме полуэльфов.

Установив все, что надо, щелкните на **DONE.** Если нажать на эту опцию, не выбрав какой-либо параметр, компьютер установит его случайным образом. Вы перейдете к выбору портрета. Всего имеются 32 мужских и 16 женских портретов (список мужских листается стрелкой в правом нижнем углу). Три портрета совпадают, что неудивительно — на двух лицо полностью скрыто забралом шлема, а на третьем оно в тени капюшона плаща, только глаза горят адским красным пламенем.

Выбрав портрет, введите имя. Можно выбрать до 19-ти знаков, но в игре вы увидите только 10, поэтому советуем быть лаконичным.

После ввода имени вы оказываетесь в игре.

ВЫБОР ГОТОВОГО ПЕРСОНАЖА

В игре имеются 22 героя, любым из которых вы можете поиграть. Их список листается опциями **PREV** (назад) и **NEXT** (вперед), а щелчок на **OK** отправляет героя в лабиринт.

Под портретом персонажа находятся его пол, раса, характер и профессия, над портретом — имя и прозвище, а справа — его качества и другие характеристики. Внизу дана справка-биография. Надо отметить, что эти герои имели богатую событиями жизнь и воспринимаются как живые. К сожалению, если вы не читали

книг из серии «Forgotten Realms» и не играли в старые AD&D-ролевики («Pool of Radiance», «Gateway of Savage Frontier» и др.), вы ничего не поймете в многочисленных географических названиях и именах.

НАСТРОЙКА ИГРЫ

Итак, персонаж создан или выбран — настал черед определиться с уровенем сложности, что в данном случае означает — степень навороченности подземелья. Вы имеете четыре варианта:

EASY — легкий;

MODERATE — средний;

HARD — тяжелый;

CUSTOM — своя настройка.

Щелчок на одну из трех опций немедленно перенесет вас в игру. Нажмите на **CUSTOM,** чтобы самому отладить многочисленные характеристики подземелья.

В левой колонке — параметры самого лабиринта **(DUNGEON GENERATION):**

DUNGEON DEPTH (10—25) — число этажей;

MONSTER AMOUNT (мало/много) — количество монстров;

TREASURE AMOUNT (мало/много) — количество сокровищ;

FOOD AVAILABILITY (мало/много) — количество пищи;

ILLUSIONARY WALLS (нет/много) — количество фальшивых стен;

KEY FREQUENCY (нет/много) — количество дверей с ключами;

MAGIC TRAPS (нет/много) — количество ловушек;

PIT FREQUENCY (нет/много) — количество ям;

HINTS (нет/много) — количество подсказок;

MAGICAL ZONES (нет/есть) — наличие заколдованных мест;

WATER LEVELS (нет/есть) — наличие уровней, полных воды;

MULTI-LEVEL PUZZLES (нет/есть) — наличие головоломок, для решения которых требуется делать что-либо на разных этажах;

ENCOUNTER UNDEAD (нет/есть) — наличие среди монстров Нежити.

Справа — сложность самой игры **(GAME ENVIRONMENT):**

FOOD CONSUMPTION (низкий/высокий) — расход пищи;

MONSTER DIFFICULTY (низкая/высокая) — «крутизна» монстров;

MAGIC POWER (низкая/высокая) — мощь вашей магии;

POISON STRENGTH (низкая/высокая) — сила яда, которым вы можете отравиться;

ENEMY SPELLS (нет/есть) — способность врагов колдовать.

Справа внизу находятся следующие опции:

SET TO EASY — установить параметры как на легком уровне;

SET TO MODERATE — установить параметры как на среднем уровне;

SET TO HARD — установить параметры как на тяжелом уровне;

SAVE SETTINGS — сохранить текущие установки;

RESTORE SETTINGS — восстановить последнее сохранение установок.

Выбрав все, как хочется, щелкните на **PLAY** — и ворота распахнутся перед вами...



ИГРОВОЙ ЭКРАН

В правой части экрана находится окно «с видом из глаз героя». Там отображаются все враги, предметы и так далее. Под ним вы видите портрет персонажа с опциями использования предметов в руках, компас и иконы перемещения. Слева находится изображение тела героя с навешанными на него предметами и его вещмешок. Наконец, внизу экрана появляются различные сообщения.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Для движения по лабиринту используйте иконы в правом нижнем углу (слева направо):

— **верхний ряд:** поворот налево, шаг вперед, поворот направо;

— **нижний ряд:** шаг влево, шаг назад, шаг вправо.

СНАРЯЖЕНИЕ

Если вам сложно разобраться, мы разъясним, для чего предназначены ячейки вокруг тела героя.

Три маленьких ячейки над головой — для камней **IOUN (IOUN STONES).**

Далее по часовой стрелке:

— шлем или другой головной убор;

— ожерелье, амулет;

— щит, оружие, книга заклятий, любой используемый предмет;

— сапоги или другая обувь;

— щит, оружие, любой используемый предмет;

— перчатки или браслеты;

— плащ, мантия, доспехи.

Три ячейки от левой руки и сапог — содержимое карманов пояса.

Две маленьких ячейки под правой — кольца.

Маленькая ячейка слева от головы — стрелы для лука (их количество).

ВЕЩМЕШОК

В нем можно нести до 54 предметов. Он листается стрелками внизу.

ЗДОРОВЬЕ ГЕРОЯ

Над изображением тела со снаряжением находятся две полоски:

HP — здоровье;

FOOD — пища.

Если герой голоден (**FOOD** на нуле), он будет терять здоровье. Во сне **HP** восстанавливаются, а насыщенность уменьшается. Для утоления голода необходимо взять что-нибудь съестное (**RATIONS, IRON RATIONS** или яблоко **APPLE**) и щелкнуть им на портрет героя. Таким образом, вы сможете накормить отважного искателя приключений, изголодавшегося и быстро теряющего в связи с этим свои силы.

ПРЕДМЕТЫ

ОДЕЖДА И ДОСПЕХИ — одеваются на тело, влияют на **AC.**

ОРУЖИЕ — кладется в руки. Щелчком на опцию-руку (возле портрета) производится удар.

КЛЮЧИ — открывают двери. Надо взять, перенести на экран и нажать на замок.

ЖЕЗЛЫ — содержат в себе заклинания. Их следует использовать как оружие (то есть, сначала взять в руку, а затем щелкнуть курсором на изображение иконки с этой рукой).

НАПИТКИ — также содержат заклинания. Если в жезлах заклятья боевые (или действующие на окружающую среду), то в напитках — магия, влияющая на самого героя (невидимость и т.д.).

ПЕРЧАТКИ И БРАСЛЕТЫ — носят на запястьях. Перчатки повышают те или иные качества (Силу, Ловкость), а браслеты влияют на **AC.**

ЩИТЫ — носятся на руке, влияют на **AC.**

СВИТКИ — содержат защитные заклятья (защита от огня, холода, электричества, драконьего дыхания и т.д.).

БУМАЖКИ — в них находятся подсказки.

КАМНИ IOUN, КОЛЬЦА — влияют на качества и другие характеристики. Их надо носить в положенных местах (кольца — на пальцах, камни — на лбу).

МОНЕТЫ — просто так.

КАМНИ, ДРОТИКИ — их можно бросать во врагов.

ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО — служит для идентификации предметов.

АМУЛЕТЫ — их можно носить на шее или использовать в руке. Содержат заклинания.

КНИГИ — их надо читать. Бывают двух видов — либо на единицу повышают Силу, либо понижают уровень.

F

РАБОТА С ПРЕДМЕТАМИ

Все делается левым щелчком. Чтобы взять предмет с пола, щелкните на него курсором, перенесите в вещмешок и нажмите на свободную ячейку. Чтобы выкинуть что-либо, возьмите эту вещь в мешке, перенесите на экран и щелкните клавишей (если держать предмет вверху экрана, вы метнете его, если внизу — положите перед собой).

Чтобы съесть еду, надо щелкнуть ею на портрет героя. Чтобы использовать любой другой предмет, положите его в руку, а потом нажмите на кнопку руки, той, что рядом с портретом. Это касается любых вещей, кроме тех, которые надо носить (доспехи, кольца, камни **IOUN** и тому подобное).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чтобы посмотреть на список параметров персонажа, нажмите на портрет. Здесь вы увидите всю нужную информацию:

HP — здоровье;

FOOD — насыщенность;

ПРОФЕССИЯ;

ХАРАКТЕР;

РАСА, ПОЛ, ВОЗРАСТ;

STRENGTH — сила;

INTELLIGENCE — ум;

WISDOM — мудрость;

DEXTERITY — ловкость;

CONSTITUTION — телосложение;

CHARISMA — обаяние;

ARMOR CLASS — класс доспехов;

EXP — опыт;

LVL — уровень.

МАГИЯ

Чтобы воспользоваться ею, надо вложить в руку книгу (маг), крест (жрец) или анкх (паладин). Затем щелкните на кнопку этой руки — на месте локальной карты появится список заклятий. Уровень их выбирается щелчком на цифры **1...7** сверху, отмена — **CANCEL.** Нажмите на нужное заклятие — и оно претворится в жизнь.

Имейте в виду — магию (та, которая принадлежит магам) нельзя творить в доспехах. Поэтому бардам или воинам-магам латы придется снимать.

МЕНЮ

Вызывается нажатием на **CAMP** в левом нижнем углу.

REST — отдыхать, восстанавливать здоровье.

PRAY FOR SPELLS — молиться для восстановления заклятий (жрецы и паладины).

MEMORIZE SPELLS — зубрить заклинания (маги, барды).

SHOW CREATURE TOTALS — полный список убитых вами чудовищ и существ.

SHOW HALL OF FAME — таблица рекордов.

EXIT GAME — выход в меню.

SAVE GAME — сохранить игру.

RESTORE GAME — восстановить сохраненную игру.

TURN SOUNDS ON/OFF — включить/выключить звук.

SHOW NUMBERS/BAR GRAPHS — показывать **HP** как цифры или как полоску-шкалу.

BREAK CAMP — вернуться в игру.

КАРТА

Локальная карта расположена слева от портрета героя. Если щелкнуть на нее — вы получите доступ к полной.

Справа вверху находится ключ к расшифровке карты:

CREATURES — враги;

STAIRS UP — лестница на предыдущий уровень;

STAIRS DOWN — лестница на следующий уровень;

DOORS — двери;

ARCHES — арки (роли не играют);

WINDOWS — окна;

PILLARS — всяческие декорации, блокирующие проходы;

PITS — ямы;

TELEPORTERS — телепортационные устройства, переносящие в другие части лабиринта;



ILLUSIONARY WALLS — фальшивые стены.

Точками на карте обозначены предметы.

Ниже — четыре опции:

PRINT — распечатать карту на принтере;

SAVE TO DISK — записать карту на диск;

EXIT — выход;

СТРЕЛКА — пролистать карту.

СОВЕТЫ

Разумеется, в этой игре не может быть и намека на какую бы то ни было «проходилку». Мы можем лишь ограничиться общими рекомендациями.

Бейте врагов из-за угла. Прежде чем свернуть в перпендикулярный коридор, повертитесь на месте — и на локальной карте увидите, что вас ждет за поворотом. Если там враг (красный квадратик) — подождите, пока он не дойдет до вас, и бейте сбоку. Так проще попасть, и обычно удар более эффективный. К тому же, врага можно убить до того, как он повернется к вам и попробует атаковать.

Сохраняйтесь, прежде чем одевать что-либо — предмет может быть проклят. Вы не сможете снять его, а он будет отрицательно влиять на вас. Также сохраняйтесь, прежде чем читать книги.

Старайтесь идентифицировать все предметы. Простой меч на вид ничем не хуже меча +3.

Храните дополнительное оружие — многие твари любят разъедать металлические предметы, типа мечей. Лучше всего иметь меч и деревянную дубину.

Собирайте все жезлы и пищу. Это главное, без остального легко можно обойтись.

Следите за нишами в стенах — там могут быть вещи, не видные на карте.

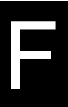
Двери открываются либо кнопками на косяках, либо ключами, либо рычагами рядом. Некоторые можно открыть, просто щелкнув на них. Если это не помогает, ищите рядом потайную «открывашку» — замаскированную кнопку где-то сбоку, отломанную подпорку потолка и тому подобные штучки. Иногда вместо замка с ключом используется рогатая голова с выломанным рогом — найдите рог, поставьте на место, тогда дверь откроется.

Вот, пожалуй, и все, что можно сказать по этой игре. Остается надеяться, что эта информация пошла вам впрок и, выйдя из подземелья и отдав ведьмочке орб, вы спокойно сядете копаться в найденном богатстве...

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Forgotten Realms: Dungeon Hack
Год: 1993
Фирма: SSI/Dreamforge
Размер архива: 4,8 Mb
Размер на диске: 10 Mb
Игроков: 1
Управление: мышь, клавиатура

FULL THROTTLE



Вы купили «Full Throttle»? Замечательно! Поздравляем вас с прекрасной покупкой. Вы его еще не купили? Тогда чего вы здесь сидите, бегом в магазин! Этот шедевр очень долгое время занимал первые места в различных хит-парадах. Ребята из «Lucas Arts», создавшие такие известные хиты, как «Sam & Max. Hit the Road», «Maniac Mansion—2: Day of the Tentacle», и в данном случае постарались на славу. Перед вами итог их работы — «Full Throttle».

Приятная графика, замечательное звуковое сопровождение, великолепный сюжет — присаживайтесь к монитору и убедитесь сами.

Клавиша **F1** вызывает основное меню игры, где:

— **LOAD** — загрузить игру;

— **SAVE** — сохранить текущую позицию;

— **PLAY** — начать новую игру;

— **QUIT** — выйти в DOS.

В этом меню также можно включить/выключить сопровождающую музыку и титры.

В «Full Throttle» вы выступаете в роли Бена, главаря одной из сильнейших банд рокеров **«POLE CATS».**

Выглядит Бен так, как и должно выглядеть всякому уважающему себя рокеру: кожаная куртка, широкий кожаный пояс и двухдневная небритость (очень модная у американцев) — вот те приметы, по которым вы можете легко распознать вашего героя. Все управление в игре наиболее удобно осуществлять при помощи мыши. Впрочем, если это вас по каким-либо причинам не устраивает, на помощь легко приходит и клавиатура.

Если вы хотите воздействовать на игровой объект или другое действующее лицо, наведите на него курсор в форме крестика. Вокруг перекрестья должна появиться красная рамка. Нажмите левую клавишу мыши, и перед вами появится меню (если оно не появилось, можете выбрасывать свою мышь):

— **РУКА** — взять предмет, ударить другой персонаж и так далее...;

— **НОГА** — пнуть предмет (очень удобна при вышибании дверей);

— **РОТ** — переговорить с другими действующими лицами игры;

— **ГЛАЗА** — рассмотреть предмет поближе.

Итак, приступим...

Игра начинается с того, что вы обнаруживаете Бена в мусорном баке. Воздействуйте на крышку бака рукой (или, попросту говоря, ударьте по ней справа), и ваш герой выберется на свободу. Идите направо. Перед баром стоит мотоцикл Бена, но ключи от него куда-то запропастились. Вышибите дверь бара ногой и проходите внутрь. Попробуйте поговорить с барменом и выяснить у него, что, собственно, произошло. Ах, он не хочет говорить... Ой, какая у него интересная серьга в носу... «Дай-ка посмотреть!» (Воздействуйте на бармена рукой.) Получив от него ключи, выходите во двор и садитесь на мотоцикл. Поезжайте вверх по дороге. По пути вам встретится парень из другой банды. Чтобы он пропустил вас, бейте его, пока он не слетит с мотоцикла. Ну что, сбросили? А теперь сюрприз. Ребята, которые увели вашу банду, немного поработали и над вашим мотоциклом. На полном ходу у него отваливается переднее колесо...

Очнулся Бен в каком-то незнакомом месте, очень похожем на гараж (конечно, очень похожим, ведь это гараж и есть). Он принадлежит девушке по имени Марин, сестра которой и привезла вас к ней. Марин скажет вам, что мотоцикл еще можно починить, но у нее нет необходимых запасных частей. Узнайте у Марин, что конкретно ей нужно для ремонта и где все это можно достать (попросту переберите все вопросы, которые есть в списке). Первым делом Марин нужна газовая горелка, но недавно ее украл у нее один житель городка по имени Тод. Ну что ж, идите к Тоду. Когда вы выйдете из гаража, то увидите вашу спасительницу — сестру Марин. Поговорите с ней о том, что с вами случилось. После разговора с вами девушка поведет себя очень странно — как только вы скроетесь из виду, она сядет в машину и умчится.

Затем идите к трейлеру, в котором живет Тод. Постучите в дверь. Тод подойдет, но дверь не откроет. Конечно, он не признается вам в краже. Тогда, пока Тод находится за дверью, вышибайте ее ногой, и бедный, несчастный хозяин будет долго отдыхать. Заходите внутрь, откройте холодильник и возьмите кусок мяса **MEAT** (вот отремонтируем мотоцикл и поедем с Марин на шашлычок!).

Все предметы, которые находятся у Бена, хранятся в его поясных сумках, доступ к которым вы можете получить, нажав правую клавишу мыши.

Откройте шкафчик, рядом с которым лежит Тод, и возьмите отмычку **LOCK PICK.** Потом встаньте на светлый квадрат, который находится за дверью, и спускайтесь в подвал. Там вы и найдете столь необходимую вам горелку. Возвращайтесь в гараж Марин и отдайте драгоценную находку ей. Теперь вам нужно достать переднюю вилку **FORKS.** Ее можно найти на свалке **JUNKY YARD,** принадлежащей Тоду. Но сначала идите к башне, находящейся на правой окраине города. Откройте дверь отмычкой.

Подберите замок и отправляйтесь на свалку Тода. Рядом с воротами вы увидите цепь, потянув за которую можно поднять ворота. Но как только вы отпускаете цепь, ворота захлопываются. Что нужно сделать? Правильно, повесьте на ворота замок. Забирайтесь по цепи на забор. Спускайтесь вниз и попробуйте взять из кучи металлолома нужную вам вилку... Не тут-то было. Появляется маленький монстр, который обращает вас в бегство. Придется вам расстаться с вашим потенциальным шашлычком.

Прыгайте вниз и бегите направо. Бросьте кусок мяса под ближайшую синюю машину и быстрее обратно. Забирайтесь на забор и идите по нему направо в кабину магнитного крана. Включите его и поднимите машину с собакой. Оставьте кран включенным и выходите. Теперь можно спокойно спуститься вниз и взять вилку. Идите к Марин и отдайте вилку ей. В гараже возьмите канистру для бензина **GAS CAN,** которая стоит справа у стены, и шланг, висящий на стене. Отправляйтесь к башне с бензином. Войдите во двор и дотроньтесь до лестницы. Сработает сигнализация. Можете, если хотите, один разок посмотреть, как метко стреляет местная полиция, ничего страшного не случится. Но на самом деле, после того, как сработала сигнализация, вам лучше спрятаться за большую цистерну, стоящую рядом с башней. Полиция приземлится и начнет искать вас. Пока вас ищут наверху, подойдите к полицейскому летательному аппарату.

F

Поставьте на землю канистру и откройте топливный бак. Просуньте один конец шланга внутрь, а на другой воздействуйте ртом. Когда бак заполнится полностью, вас заметят полицейские. Убегайте скорей и направляйтесь в гараж. Отдайте бензин Марин.

Ну вот и все, ваш мотоцикл снова готов к употреблению.

Перед отъездом Марин попросит вас отыскать ее дядю, с которым она рассталась еще в детстве.

Ну, а теперь вперед!

Впрочем, уехали вы недалеко. Дорогу преградила полиция, которая до сих пор ищет вас. Для того, чтобы проехать дальше, вернитесь к башне с бензином и запустите сирену. Ну вот и все, теперь путь открыт.

А тем временем злодей Рипбургер приводит в исполнение свой коварный план. Он убивает президента корпорации «Корли Моторс», рассчитывая занять в будущем его место. К счастью, рядом оказывается сестра Марин. Она успевает сфотографировать момент убийства.

В это время Бен подъезжает к местечку, где происходят все эти ужасные события. На окраине городка Бен встречает ребят своей банды, которых Рипбургер сдал полиции. Переговорив с ними, он отправляется на поиски Рипбургера и находит умирающего президента. Тот просит Бена найти его завещание, которое спрятано в сейфе на заводе, и обнародовать его. И последнее,

о чем он просит вашего героя — найти свою племянницу, Марин. Бен обещает исполнить его последнюю волю.

Но самое неприятное впереди. Рипбургер так представил события, что убийцей президента считают Бена. По всем дорогам расставлены полицейские кордоны, которые проверяют проходящий транспорт. Садитесь на мотоцикл и поезжайте опять к гаражу Марин.

Там вы найдете разбитый фотоаппарат, принадлежащий сестре Марин, и фотографию маленькой Марин с дядей. Теперь отправляйтесь в бар. Там сидит шофер и играет в ножички. Попросите его помочь вам проехать через полицейские кордоны. Он откажется, так как это слишком опасно. Выходите из бара и идите на задний дворик, где находится уже знакомый вам мусорный бак. Прячущаяся в нем сестра Марин даст вам удостоверение журналиста **ID CARD.** Возвращайтесь в бар и отдайте удостоверение шоферу. Теперь он согласится помочь.

Вам повезло, проехав через кордон, вы окажетесь на старой ферме. Здесь Марин провела свое детство. Заходите в домик. Как вы думаете, где все нормальные люди хранят свой инструмент? Правильно, под подушкой. Возьмите из-под нее металлический ломик и взломайте замок на сундуке. Заберите оттуда фотографии. Выходите из домика и садитесь на своего «верного коня».

Но вдруг совершенно неожиданно распахиваются двери гаража и оттуда вылетает Марин на мотоцикле. Бен бросается в погоню, но догнать ее ему не удается. Далее следует сюжет, из которого видно, как несладко приходится водителям, проезжающим по районам, не контролируемым местной дорожной полицией.

Рядом с разрушенным мостом Бен обнаруживает афишу, в которой написано, что некий герой при помощи трамплина **RAMP** и хорошо оснащенного мотоцикла совершил прыжок через каньон. (Да, были люди в наше время!) Бен хочет доказать, что и он не лыком шит, но для прыжка ему нужен сам трамплин и некоторые запчасти для мотоцикла. Поезжайте назад по шоссе и сверните на дорогу через каньоны. Первым, кого вы встретите, будет бывший главарь вашей банды — отец Торк. Поговорив с ним, вы узнаете, что трамплин находится в скрытой пещере — убежище банды **«CAVE FISH»,** а также что все рокеры этой банды водят свои мотоциклы при помощи инфракрасных очков. Чтобы пробраться в пещеру, вам необходимы именно эти очки.

Попрощавшись с отцом Торком, Бен отправляется дальше. По дороге вам будут встречаться представители разных рокерских банд. Бейте всех, кого можете, и помните, что оружие сбитого рокера достается вам, хотя, в принципе, вам потребуется только цепь и деревянная доска. Цепью нужно сбить рокера, который обычно ускользает от вас с помощью ускорителей. Деревянная доска вам потребуется, чтобы «снять» рокера банды **«CAVE FISH».**

Завладев инфракрасными очками, отправляйтесь в пещеру. Нажмите **ENTER.** Внутри вы найдете трамплин. Воздействуйте на него рукой и прицепите к мотоциклу. Поезжайте обратно. На следующем экране отцепите трамплин и вновь воздействуйте на него рукой. При этом Бен отдерет трамплином несколько значков, по которым ориентируются рокеры **«CAVE FISH».** И, как вы увидите вскоре, такая предосторожность не была излишней.

Заберите трамплин и поезжайте к мосту. Установите его на краю обрыва. Теперь назад, к опрокинутому прицепу с удобрениями. Воздействуйте ломиком на колесо прицепа, а затем рукой уже на сам прицеп. В результате этих манипуляций Бен перевернет прицеп, и ловушка для непрошеных гостей будет готова. Вернитесь к заброшенной ферме. Там вас уже ждут. Но это не беда. Как видите, вы не зря копошились в куче удобрений. Теперь — обратно к прицепу. Воздействуйте на разбитую машину ломиком. Вы должны снять оттуда последнюю нужную вам деталь. Ну вот, теперь все готово к прыжку.



Внимание! У вас должны быть: ускорители, антигравитатор, снятый с разбитой машины, ну и, конечно, трамплин, стоящий у обрыва.

Теперь только вперед!

Приехав к заводу «Корли Моторс», идите вниз по дороге на стадион. Подойдите к продавцу сувениров и поговорите с ним. Когда он отвернется, хватайте желтого кролика и возвращайтесь к мотоциклу. Садитесь на него и отправляйтесь вверх по дороге.

Неприступная крепость, которую вы видите, является гнездом банды **«VOLTURES»,** где и находится сейчас Марин. Используйте кролика на минном поле (увы, это необходимая жертва). Подберите оставшиеся от него батарейки. Возвращайтесь на стадион к продавцу сувениров. Возьмите панель управления машинкой и поиграйте с ней, пока не сядут батарейки. Теперь вставьте свои батарейки и направьте машинку в сторону входа на стадион (направо). Продавец побежит за ней (и будет занят этим всю оставшуюся игру).

Заберите коробку с кроликами и отправляйтесь опять к минному полю. Воспользуйтесь коробкой на минном поле и сразу же соберите как можно больше кроликов. Теперь выпускайте кроликов одного за другим и продвигайтесь через минное поле по их следам. Когда вы пройдете до конца, вас поймают рокеры **«VOLTURES»,** среди которых находится Марин. Она, введенная в заблуждение Рипбургером, считает, что вы — убийца ее дяди. Вас собираются судить судом Линча. У вас есть только одна возможность оправдаться. Вот что вы должны сказать:

— **Let me go or else...;**

— **I'll call you names;**

— **Diapered Dynamo.**

Затем Бен покажет Марин фотографии, уличающие Рипбургера.

Просмотрев документы, Марин созывает совет, на котором обсуждается план мести Рипбургеру. Оказывается, сегодня на стадионе состоится шоу, и вы с Марин решаете стать его участниками (вам нужен первый приз — мотоцикл, на запчастях которого есть шифр к заводскому сейфу). Когда вы окажетесь на стадионе и шоу начнется, сделайте следующее: прыгните с левого трамплина на коричневую машину, затем, толкая ее перед собой, отвезите ее к правому трамплину. Загоните машину на трамплин и сбросьте вниз (таким образом, ваш трамплин увеличится). Теперь разгонитесь и прыгайте. Ваша машина столкнется с машиной Марин (не беспокойтесь, все идет по плану). При столкновении произойдет взрыв, и Марин катапультируется на трибуны. Опять же, как и предусмотрено планом, ваша одежда загорится. Влезайте на крышу коричневой машины и, выбрав момент, прыгайте на синюю машину Рипбургера. Когда она будет проезжать мимо вашей горящей машины, спрыгивайте и бегите в огонь.

Ну что ж, этим ребятам вы отплатили сполна. Теперь нужно похитить первый приз. Подбегите к трибунам, они загорятся, и все зрители поспешно побегут со стадиона. В этой суматохе ребята из **«VOLTURES»** украдут приз. Посмотрите на детали, разложенные перед Марин. Найдите на одной из деталей номер 154492. Это и есть шифр к сейфу на заводе.

Поговорите с Марин и вы узнаете, как можно пробраться на завод. Поезжайте туда и пройдите на задний дворик. Найдите на стене небольшой треугольный камень (недалеко от мигающих шаров) и ударьте по нему ногой. Откроется подземный ход. Залезайте в него и окажетесь в кабинете президента «Корли Моторс». Воздействуйте ногой на светлый квадрат в полу, чтобы получить доступ к сейфу. Наберите шифр 154492 и нажмите кнопку **MXC.** Возьмите из сейфа завещание президента и его пропуск. Теперь у Бена имеются все улики, изобличающие Рипбургера.

Пройдите через дверь под плакатом и используйте пропуск президента на электронном замке, который находится рядом с первой дверью. Заходите в проекторскую. Ага, Рипбургер уже начал презентацию. Давайте устроим ему сюрприз. Воздействуйте один раз рукой на левый рычаг проектора и два раза — на правый. Проектор сгорит, а из соседней комнаты придет механик для его починки. Пройдите в комнату, где раньше сидел механик, и используйте фотографии на другом проекторе **EASEL.** Теперь все узнают, кто является настоящим убийцей президента. Рипбургеру (как это ни странно) удается сбежать. Марин (согласно завещанию) становится президентом компании.

Обнаружив бегство Рипбургера, Бен с Марин бросаются в погоню. Но противник хитер — переждав на боковой дороге, пока вы проедете, он неожиданно появляется у вас за спиной. Только

чудом вы остаетесь в живых. Оказавшись на грузовике, ударьте рукой по решетке радиатора **GRILL.** Далее, поднимите капот **PANEL,** и когда Рипбургер попытается закрыть его тростью, выхватите ее у него из рук. Примените трость на вентиляторе и проберитесь за кабину грузовика. Используйте железный ломик на крайней правой трубе. Тут к вам подоспеют ребята из **«VOLTURES».** Грузовик попадет внутрь самолета. Рипбургер откроет огонь из пулеметов, и пилоты самолета спрячутся, бросив управление. Неуправляемый самолет вот-вот разобьется. Тут-то и нужны настоящие герои (вроде вас). Остерегаясь пулеметов, заберитесь в кабину самолета. Включите монитор, стоящий в центре, и выбирайте пункты меню в следующей последовательности: **TAKE OFF, POST TAKE OFF, GEAR, RAISE GEAR.** Вы успели остановить самолет в последний момент. Еще чуть-чуть, и все было бы кончено!

Где же Рипбургер? А, вот он, висит над пропастью, зацепившись за ствол пулемета. Можете с ним попрощаться — ему не долго осталось так болтаться. Идите в кабину грузовика, включайте монитор и выберите: **MAIN MENU, DEFENCE MENU, MACHINE GUNS, CONTROL, SYSTEM OFF** (что в переводе означает: «Прощай, дорогой друг»).

Ну вот и все, с Рипбургером покончено. Однако и вам пора уносить отсюда ноги. Быстренько забирайтесь в дыру под грузовиком. Посмотрите налево и увидите свой мотоцикл. Неужели вы покинете в беде своего железного друга?..

Садитесь в него, заводите мотор и вперед — к новым приключениям!

F

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Full Throttle
Год: 1994
Фирма: Lucas Arts
Размер на CD: 560 Mb
Игроков: 1
Управление: мышь, клавиатура

HAMMER OF THE GODS

Давайте мысленно перенесемся в средневековье. В раннее, такое, что дальше некуда. В те года жил на севере Европы немногочисленный, но великий народ. Три сотни лет эти могучие, свирепые длинноволосые варвары держали на коленях христианскую Европу, смеясь над Богом, проповедующим слабость и покорность, и славя своих богов, жадно вдыхающих запах крови с полей битв. Ярлы и конунги водили свои драккары по всем морям; села, замки и аббатства дрожали от страха, завидев на горизонте бело-красный парус с вороном. Они считали позором умереть не в сражении, война была для них стилем жизни. Вальхалла ждет! «Hail Norske Viking Warriors!»

Да, вы уже догадались, речь идет о сынах Одина — викингах. Игра «Hammer of the Gods» («Молот богов») посвящена именно им. Ее действие, как и сама история «морских демонов», проходит на границе истории и саг. Вы будете командовать отрядами викингов вместе с троллями, будете повторять исторические события (например, разграбление британского аббатства Линдисфарне) и выполнять задания богов — Одина, Локи, Тора, Хеймдалля, хозяйки ада Хель, демона-пса Гарма...

Сама по себе игра — великолепная Wargame в духе «Civilization» или, скорее, «Master of Magic». Правда, здесь практически отсутствует экономическая часть — только война заслуживает внимания! Этот (и некоторые другие аспекты) сближают игру с «Warlords». Сражения напоминают знаменитый шедевр «King’s Bounty» и новую игру «Heroes of Might & Magic» — крупные трехмерные фигуры воинов в трехмерном панорамном изображении. Впрочем, почему бы и не поэксплуатировать свою старую удачную находку? (Обе вышеупомянутые игры, как и рассматриваемая, выпущены «New World Computing»).

Но кроме всех вышеперечисленных заимствований, есть еще более важный момент — сама цель игры. Вам не надо покорить все города врага, перебить все его армии — надо лишь последовательно выполнять задания богов. Выполнив миссию, вы получаете доступ к двум-трем более значительным богам, и так — пока не доберетесь до самого Одноглазого Игга, Одина. Впрочем, для нас главным является не это новшество и даже не великолепная SVGA-графика. «Hammer» — первая по-настоящему языческая игра, без всякого фэнтези (если, конечно, не считать «фэнтези» эддические саги) и без послаблений к мировым религиям. В чем-то можно считать «Молот богов» пропагандой одинизма. Во всяком случае, настоящим христианам играть в нее, наверное, не стоит — им вряд ли захочется разрушать католические монастыри, руководствуясь поручениями древних богов. В общем, запустите игру и решите для себя, нужно вам это или нет. А пока — Вальхалла ждет!

СТАРТОВОЕ МЕНЮ

START NEW — начать новую игру.

LOAD OLD — восстановить отложенное состояние.

NETWORK/MODEM — игра по сети или модему.

VIEW INTRO — посмотреть ролик-вступление.

EXIT TO DOS — выход в DOS.

НАЧАЛО ИГРЫ

Выберите в предыдущем меню **START NEW** — и окажетесь в режиме выбора установок.

Вы видите четыре противоборствующих стороны — людей **(HUMAN),** эльфов **(ELF),** троллей **(TROLL)** и гномов **(DWARF).** Рядом указано, человек или компьютер управляет стороной, и каков уровень компьютерного интеллекта во втором случае:

PERSON — человек;

NOVICE — уровень — новичок (компьютерный интеллект 20%);



FAIR — уровень — легкий (компьютерный интеллект 40%);

AVERAGE — уровень — средний (компьютерный интеллект 60%);

GOOD — уровень — сложный (компьютерный интеллект 80%);

EXPERT — уровень — самый сложный (компьютерный интеллект 100%).

Для каждой из сторон хозяин меняется щелчком на иконку над названием.

Ниже — установки игры.

SELECT MAP — выбор карты (**HISTORIC**/историческая или **RANDOM**/случайная).

DIFFICULTY — сложность, не зависящая от интеллекта компьютерных противников (**EASY MODE**/легкая, **AVERAGE**/средняя, **ADVANCED**/сложная, **IMPOSSIBLE**/невозможная, **CUSTOM**/установленная вручную).

GAME LENGTH — продолжительность игры (**SHORT**/короткая, **FULL**/полная, **TUTORIAL**/обучающая, **PBEM FULL** и **SHORT**/короткая и полная игры по электронной почте).

Ручная установка уровня сложности

STORMS AT SEA — ON/OFF — наличие/отсутствие бурь на море.

SEA DRAGONS — ON/OFF — наличие/отсутствие морских драконов.

CITY DEFENSES — LIGHT/AVERAGE/HEAVY — защищенность городов, легкая/средняя/тяжелая.

CASTLE DEFENSES — LIGHT/AVERAGE/HEAVY — защищенность замков, легкая/средняя/тяжелая.

Случайная карта

Сначала вас запросят о параметрах карты — будут ли использоваться данные исторической карты или вы хотите настроиться вручную.

Ручная настройка параметров карты

OCEAN — количество территории, покрытой морем (20—60%).

MOUNTAIN — количество территории, покрытой горами (10—25%).

HILL — количество территории, покрытой холмами (10—25%).

FOREST — количество территории, покрытой лесом (15—50%).

TUNDRA — количество территории, покрытой тундрой (5—15%).

LARGE RIVERS — число больших рек (5—15).

SMALL RIVERS — число малых рек (10—25).

CITIES — число городов (70—130).

CASTLES — число замков (25—50).

RUINS — число могильников (5—15).

MONASTERIES — число аббатств (20—40).

Установив все по желанию, нажмите на **MAKE MAP** — игра началась.

ИГРА

Так как цель — выполнение поручений богов и героев, сама игра начинается с выбора задания.

Всего их двадцать девять, но сначала доступны лишь два. Имена дающих их героев выделены цветом, тогда как остальные белые. Щелкните на них — вы увидите само задание. Ниже имеется некоторая информация:

WEALTH — ваши финансовые возможности (некоторые задания состоят в жертвовании богу некоторой суммы, например, 750-ти монет);

SONS, DAUGHTERS — ваше потомство. Оно необходимо, во-первых, для дипломатии (дочерей выдавать замуж за союзников,

сыновей посылать заложниками мира), а во-вторых, для поручений — первое же задание состоит в том, что один из героев просит руку одной из дочерей. В дальнейшем будет задание, в котором сможет поучаствовать и ваш сын;

STATUS — информация о текущем задании;

SELECT — принять обязательства по выполнению выбранной миссии. Имейте в виду — если щелкнули на эту опцию, нового задания вам не видать, пока не выполните это.

После завершения порученного дела вам откроются все имена, связанные с тем, кому вы помогли (связи выглядят как желтые линии).

Итак, задание выбрано (лучше женитьба дочки — эффект будет сразу же, а сто локаций открывать — это три-четыре цикла игры). Перед вами — экран с массой опций. Разберемся с тем, что понятно сразу.

Восемь ячеек внизу — портреты воинов, стоящих в одной локации. Галочкой обозначен(ы) управляемый в данный момент воин, крестиком — другой боец, не присоединившийся к отряду, но стоящий здесь же. Цифра рядом — число ходов. Звездочка в углу портрета (не смотрите, сейчас ее нет) показывает, что у героя (это тот, что в рогатом шлеме) есть какой-то предмет.

Над ячейками — основной экран. Здесь посередине мерцает текущий выбранный отряд. Он обозначен кораблем (так как корабль тоже есть) и стоит в столице. Маленькие квадратики под иконкой показывают число воинов в локации (трое).

Над экраном — падающее меню. Его мы рассмотрим позже.

В правом верхнем углу — карта всего мира. Белая рамка на ней — сектор, показанный на основном экране. Силуэты земель на карте приблизительны, как, впрочем, и рисунки на неоткрытых локациях основного экрана.

YEAR — текущий год.

WEALTH — ваши финансы.

Ниже — опции, связанные с войсками:

WAIT — подождать, передать ход другому отряду с последующим возвратом;

DONE — закончить с текущим отрядом;

GO — если вы указали маршрут движения (зеленые стрелки — доступные локации, красные — недоступные), щелчок сюда заставит отряд пойти по этому пути;

GROUP — объединить в отряд всех стоящих в локации воинов и их корабль (если есть).

Наконец, внизу справа — иконки управления кораблем:

КОРАБЛЬ С ГАЛОЧКОЙ — отряд на корабле;

КОРАБЛЬ С КРЕСТИКОМ — отряд сойдет с корабля любым следующим ходом.

Маленькие пиктограммы. Верхняя:

— **ЛЮДИ НА ТРАПЕ** — при шаге на берег отряд покидает судно;

— **ЛЮДИ С КОРАБЛЕМ НА РУКАХ** — отряд тащит судно по суше (потери в скорости, зато корабль всегда наготове);

Нижняя: глубина следования рисунку берега (при бурях надо плыть вдоль берегов).

Перемещение

Щелкните левой клавишей мыши на соседнюю с выбранным отрядом локацию — он переместится туда, если хватит ходов. Нажмите на более удаленное место — появится маршрут следования. Щелкните на конечную его точку еще раз или же на опцию **GO** (см. выше), и отряд пойдет в нужную сторону.

Быстрее всего перемещение происходит по дорогам. Затем идут долины, тундра, лес, холмы и, наконец, горы. По морю и большим рекам без корабля передвигаться нельзя, по малым рекам — можно.

Воинов в одной локации вы можете объединять в отряды (опция **GROUP**) и разъединять, щелкая на нужном портрете под основным экраном.

Города

Необходимо захватывать как можно больше поселений, так как они приносят налоги. Если щелкнуть на город правой клавишей, вы получите следующую информацию:

FOOD — количество пищи;

WARES — количество товаров;

POP — население;

STORES — количество денег в городской казне;

INCOME — последний налог с города.

Слева вверху находится план окрестностей поселения. Желтые цифры — добываемая пища, красные — товары.

Ниже — гарнизон. Вы не управляете им, не можете менять, он — сам по себе. Тем не менее, городское войско растет и совершенствуется с ростом города.

По рейтингу поселения бывают:

HAMLET — деревня;

VILLAGE — село;

BURG — поселок;

TOWN — небольшой город;

CITY — настоящий город.

Чем больше город, тем лучше и многочисленнее (до восьми бойцов) гарнизон и больше налоги.

Впрочем, если вы опасаетесь за сохранность поселения, можете держать на этой локации войска. Они станут первым эшелоном обороны, прежде чем атаковать город, врагу придется одолеть их.

Строительство

Строить можно дороги. Стоимость их зависит от рельефа — так, самые дорогие — горные. Если дорога построена неподалеку от города — на ней можно поставить замок. Сначала малый, затем средний, наконец, большой. Чем больше замок — тем сильнее гарнизон.



Зачем нужны замки? Управляемый компьютером гарнизон атакует врага, если он окажется поблизости. Кроме того, можно блокировать замками ущелья, переправы и прочие стратегически важные места.

Войска и герои

Для всех сторон существуют одни и те же основные силы — викинги-мечники и викинги-лучники. Их можно рекрутировать в больших количествах, но толку особого нет. Зато с их помощью можно колонизовать места, пригодные для постройки селения **(CITY SITE).**

Еще есть викинги-герои. Их тоже можно рекрутировать, хотя и в гораздо меньших количествах. Отличие героев от обычных воинов — они могут нести и использовать предметы, например, оружие, доспехи и так далее.

Остальные виды войск (а их великое множество) можно получить в награду за выполняемые задания от богов. Это, в первую очередь, «фирменные» войска — тролли у троллей, эльфы у эльфов, гномы у гномов, берсеркеры у людей. Надо отметить огров, огненных гигантов и скелетов (последние, убивая врагов, превращают их в себе подобных, поэтому их стоит почаще использовать против многочисленных, но слабых противников).

Еще есть гарнизонные войска — пращники, крестьяне, рыцари, лорды, герцоги, стрелки. Их нельзя получить, но они появляются как гарнизон в хороших городах (**TOWN** и **CITY**).

Также есть волшебники. Грубо говоря, это те же герои, только встречаются совсем редко. Кстати, за задания можно получать и эльфов/гномов/троллей — героев. Нередко они приходят уже с магическими предметами.

Все воины обладают четырьмя характеристиками:

MELEE — атакующая мощь;

DEFENSE — здоровье (а вовсе не защищенность);

MISSILE — умение поражать на расстоянии;

MOVES — число ходов.

Боевые действия

Вот, наконец, две враждующие армии сошлись на одной локации. Каждый воин за такт сражения может сделать один ход, либо выстрел, либо атаку.

Чтобы переместиться, наведите мышь так, чтобы стрелка указывала в нужном направлении, и нажмите левую клавишу.

Атакуя врага, боец должен быть на одной из восьми соседних локаций. Наведите курсор (он примет форму меча) и нажмите левую клавишу. Если враг будет убит, вас спросят, хотите ли вы оставить воина на этом месте. Если нет — он вернется туда, откуда атаковал.

Для выстрела во врага, необходимо, чтобы:

— исполнитель действия умел стрелять;

— цель находилась в радиусе стрельбы (самый большой у эльфов и волшебников);

— рядом со стрелком не было врагов;

— цель не была закрыта другим врагом.

Кстати, отсюда следует, что, например, своих стрелков нужно прикрывать от вражеского огня обычными воинами.

Штурм городов

Здесь все обычно, но враги имеют свойство сидеть за крепостной стеной. В стене только один проход, и атаковать противника может лишь один воин за раз. Однако, если у вас много стрелков, враг не захочет сидеть под огнем (от стрельбы стены почему-то не спасают) и либо примет бой за стенами, либо по ходу сражения обрушит их и пойдет вперед.

Кроме всех вышеперечисленных возможностей, имеются и следующие моменты:

— чтобы перевести управление на другого воина, выберите его портрет внизу или щелкните курсором-пальцем на его фигуру на поле боя;

— представители атакующей стороны могут бежать с поля боя (курсор к краю экрана и щелчок). Защищающиеся вынуждены стоять насмерть.

Справа внизу находится опция, позволяющая установить скорость движения:

SLOW — медленно;

NORMAL — нормально;

FAST — быстро;

BLUR — молниеносно.

Наиболее натурально бой выглядит на **NORMAL,** но это слишком медленно и быстро надоедает.

Переключаться между воинами можно и с помощью опции **NEXT** слева внизу. Имейте в виду — если вы кого-то пролистали этой опцией, потом надо выбирать его вручную до конца такта боя, иначе его ход пропадет.

H

После захвата монастыря вам дадут награбленные деньги. После захвата замка — то же самое. За малый дают 100 золотых, за средний — 200, за большой — 300.

После захвата города вам предложат три опции:

RAID — налет (наименее доходно, поселение страдает мало);

PLUNDER — разграбление (более доходно и разрушительно);

RAZE — разрушение. (Наиболее доходно. При этом город перестает существовать, превращаясь в **CITY SITE.** В дальнейшем вы можете прислать сюда викингов-мечников или лучников и основать поселение.)

Если в отряде, захватившем город, есть воины, способные колонизовать **CITY SITE,** будет и четвертая опция — **SUBJUGATE.** Если выбрать ее — город будет разрушен, и затем вам предложат указать — сколько воинов вы хотите поселить здесь. Таким образом, **SUBJUGATE** — это объединение **RAZE** и **COLONIZE** (о колонизации см. ниже).

МЕНЮ

Опция FILE

NEW — прекратить игру и выйти в начало игры.

SAVE — сохранить в текущий файл записи с сохранением его имени.

SAVE AS — сохранить в любой файл с вводом нового имени.

AUTOSAVE — мгновенное сохранение.

ABOUT — параметры игры:

— **STORMS ARE ON/OFF** — бури включены/выключены;

— **SEA DRAGONS ON/OFF** — наличие морских драконов включено/выключено;

— **CITY (CASTLE) DEFENSES** — защищенность городов (замков);

— **YOU HAVE «X» CITIES WITH «Y» PEOPLE** — вы владеете **«X»** городами с **«Y»** человек населения;

— **INCOME FROM CITIES** — доход с городов за цикл;

— **YOU HAVE «N» UNITS** — у вас **«N»** солдат;

— **COMPUTER INTELLIGENCE IS X%** — искусственный интеллект (компьютерных игроков) — **X%.**

EXIT — выход в DOS.

Опция OPTIONS

SOUND — громкость звука.

MUSIC — громкость музыки.

ANIMATION — скорость движения воинов (об этом мы уже говорили).

Опция TOMES

CITIES — здесь вы сможете посмотреть все известные вам (то есть, имеющиеся на открытой части карты) города.

GROUPS — посмотреть имеющиеся отряды воинов.

MAGIC — увидеть находящиеся магические предметы и волшебные силы.

MAIL — пересмотреть пришедшие вам письма и сообщения (те, что появляются в начале вашего хода).

QUEST — вспомнить текущее задание богов и узнать степень его выполнения на данный момент **(STATUS).**

WORLD — большая карта мира.

Опция ACTIONS

BUILD — построить на выбранном месте участок дороги или замок.

COLONIZE — если текущий отряд имеет среди воинов викингов-мечников или лучников и стоит на локации **CITY SITE** — после приказа и выбора (из числа вышеуказанных бойцов) будущих поселенцев, они заселят место и организуют город. Начальное число жителей равно числу поселившихся солдат (что естественно).

DIPLOMACY — дипломатия. Ей будет посвящен отдельный материал.

RECRUIT — рекрутировать до восьми воинов. Вы имеете:

— **VIKING SWORDS** — викинги-мечники;

— **WIKING BOWMEN** — викинги-лучники;

— **BERSERKERS/ELVES/DWARVES/TROLLS** — спецвойска вашей стороны;

— **VIKING HERO** — герой-викинг.

Под портретами указано доступное число. Оно растет с захватом городов (обычно после захвата появляется сообщение, что один-два жителя отправлены в столицу на «призывной пункт»). Это касается лучников и мечников. Герои появляются очень редко. Правда, в конце игры от них тоже отбоя не будет, но на первом этапе нового героя можно нанять, только если погиб старый. Что касается «спецвойск», то мы ни разу не видели их в списке рекрутов.

Под портретом воина находится количество доступных бойцов. Правее — его атака **(MELEE),** жизнь **(DEFENSE),** стрельба **(MISSILE),** ходы **(MOVES)** и два новых параметра: **COST** — цена, и **ACTIVE** — число имеющихся у вас воинов данной категории.

Выбор производится щелчком на окно с воином (в любом месте). Портрет появится внизу, в одной из восьми ячеек. Под портретом — опция отказа **(UNDO).** Всего за цикл можно нанять до восьми воинов и один корабль для них.

SEND — послать сообщения (для модема и сети в основном).

SPELL — если у текущего отряда есть магические предметы с заклятьями (например, **CENSER OF WITHERING**), с помощью этой опции можно атаковать врага магией. Вышеупомянутым предметом, к примеру, можно наслать на находящийся в соседней локации город бури, убивающие население.

RETIRE — выйти из игры, передав свою сторону компьютеру.

Опция END TURN

END TURN — передать ход следующему игроку.

PBEM END TURN — то же, но по модему/сети.

КОНЕЦ ХОДА

Когда все ваши храбрецы отвоевались, передайте (как это не неприятно) ход врагам. Если за время их действий произойдет столкновение между вашими войсками и вражескими — вам придется попотеть, теперь вы защищаетесь и не можете бежать с поля боя. Впрочем, бегут только трусы. В Вальхалле есть место лишь для павших на поле брани!

Когда очередь вновь дойдет до вас, вы увидите письма других сторон (если они что-то посылали) и результаты ваших сражений (если таковые имели место). Не удивляйтесь, если компьютер попытается расстроить вас сообщением о том, что чью-то чужую деревню разрушили, настаивая при этом, что деревня была вашей. Видимо, он имеет в виду, что данное поселение есть на вашей карте.

ДИПЛОМАТИЯ

Вы видите четыре окна — по четырем сторонам в игре. В вашем окне — графики «соцсоревнования» — по толщине кошелька **(GOLD),** число воинов **(UNITS),** городов **(CITIES)** и странная категория **WIN** — то ли число побед в сражениях, то ли итоговый график лидерства в игре. Здесь же вы видите число сыновей и дочерей, а также вашу честь **(HONOR)** — старайтесь, чтобы она была на высоте, не нападайте без объявления войны и так далее.

Возле каждого из соперников — следующая информация:

AT WAR WITH — с кем воюет;

Табличка правее герба:

— **верхняя строка** — уровень торговли с вами;

— **средняя** — ваш доход от этой торговли за цикл;

— **нижняя** — отношения между сторонами (война, мир, нейтральные).

Внизу находится шкала теплоты ваших взаимоотношений (если это компьютерный противник) или опция **MESSAGES** (если это человек), дублирующая **SEND** в **ACTIONS.**

Наконец, над этой шкалой/опцией имеется собственно **DIPLOMACY** — дипломатия.

Щелкнув сюда, вы увидите, кроме предыдущей информации о стороне, сведения о заложниках:

HE HOLDS — держит ли он вашего сына;

YOU HOLD — держите ли вы его сына.

Ниже различные опции:

CHANGE TREATY — поменять текущее состояние:

— **SUGGEST PEACE** — предложить мир;

— **SUGGEST NEUTRALITY** — нейтралитет;

— **DECLARE WAR** — объявить войну;

— **DECLARE WAR, KILL HOSTAGE** — объявить войну и убить заложника (если есть);

CHANGE TRADE — поменять договор о торговле:

— **NONE** — торговли нет;

— **LIMITED** — ограниченная торговля;

— **PARTIAL** — частичная;

— **FULL** — полная;

GIVE GIFT — послать подарок-откуп:

— **GOLD** — деньгами;

— **MAP INFO** — информацию о карте (открытую вами зону);

— **MAGIC** — магический предмет;

— **DAUGHTER** — предложить в жены свою дочь (как насчет троллихи, а, гномы/люди/эльфы?);



BARTER — обмен. Вы предлагаете:

— **INCREASE TRADE** — поднять уровень торговли;

— **AGREE TO PEACE** — согласиться на мир;

— **WAR WITH** — свое вступление в войну с третьей стороной;

— вышеперечисленные подарочные пункты.

Если собеседник дает: что-либо из того же самого списка.

IDLE THREATS — угрожать собеседнику:

— **REDUCE TRADE** — понизить уровень торговли;

— **BREAKE TRADE** — прервать торговлю;

— **BREAK PEACE TREATY** — отказаться от мирного договора;

— **GO TO WAR!!!** — начать войну;

— **KILL YOUR SON** — убить сына (если он у вас в заложниках).

ULTIMATUM — предъявить ультиматум: либо дайте мне (что-либо из списка **BARTER**), либо я вам (что-либо из списка **IDLE THREATS**).

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЫЕ ВОЙСКА

ЭЛЬФЫ — очень хорошие стрелки. Когда в отряде один-два эльфа — из любого замка или укрепленного селения гарнизон выходит наружу (когда вы штурмуете).

ГНОМЫ — очень стойки в бою.

БЕРСЕРКЕРЫ — наносят мощные повреждения.

ТРОЛЛИ — восстанавливают здоровье (по баллу за ход).

ОГРЫ — отлично дерутся, но уязвимы.

ОГНЕННЫЕ ГИГАНТЫ — ух!

КОЛДУНЫ — по сравнению с луками эльфов, их огненные шары — бронебойные снаряды.

СКЕЛЕТЫ — не только хороши в бою, но к тому же увеличивают свое число за счет убитых в бою врагов. Совет — обзаведясь скелетами, постоянно атакуйте ими небольшие деревни (где гарнизон — только фермеры и пращники). Вы легко перебьете противника, а в следующем цикле поведете их трупы в бой.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ НАПОСЛЕДОК

— Не атакуйте укрепления без стрелков.

— Ищите магические предмет, повышающие **MELEE, DEFENSE** и **MISSILE** (последнее для эльфов и колдунов). Ваши герои хороши, но с этими штучками они станут полубогами.

— Высматривайте те задания, которые можете выполнить быстро. Если вас просят заплатить большую сумму и она у вас есть, — не скупитесь, воздастся сторицей. В конце концов, колдуна или пяток скелетов вы не купите ни за какие деньги. Если вам, например, предлагают разорить монастырь, а вы пока ни одного не нашли — не берите задание, отложите на потом. Если вам вскорости предстоит миссия по захвату городов — в данный момент, встретив город, не трогайте его — отложите это дело до конкретного задания.

— Группируйте ударные силы в кулак. Создайте пусть лишь два-три полных (восемь воинов) отряда, но зато таких, чтобы любую армию врага били, не глядя. Например — пара героев с магическим оружием и доспехами, пара стрелков-эльфов и «пушечное мясо» — огры или скелеты, на худой конец тролли или гномы.

— В бою прикрывайте стрелков пехотинцами (в прямом смысле — закрывайте телами от вражеских стрел). Кстати, у эльфов и колдунов дистанция стрельбы — весь экран, у обычных стрелков (викинги-лучники и саксонские стрелки, о пращниках и не говорим) — меньше. Используйте это в бою.

— Экономьте героев и, вообще, элитные войска. Почаще сохраняйтесь и перегружайте, если, например, огр погибнет в пустяковой схватке с парой викингов-мечников.

— Исследуйте новые земли осторожно — если отряду не повезет застрять у чужого замка, после окончания вашего хода у него начнутся проблемы.

— Если город соседствует с замком — начинайте атаку с замка, сам город вам не опасен.

— Не оставляйте без присмотра корабли — их могут украсть даже союзники.

— Стройте замки на перекрестках, переправах и т.д. — это затруднит врагу движение. Если у вас много денег — постройте дороги между городами врагов, легче потом будет атаковать.

— Если великий бог грома, силы и воинской удали, потрясающий Мьелльниром Тор даст задание убить дракона — соберите для этой цели восемь лучших воинов. И приготовьтесь, что большинство домой не вернутся — уж больно змей крут!

— Вообще-то боги отличаются капризностью и непостоянством. Надеемся, великие северные боги холода — другие. Если это так — то вот маленький совет по поводу задания Одина — победного.

Он приказывает, чтобы из всех живых воинов всех четырех сторон три четверти были вашими. Не зацикливайтесь на истреблении противников — кроме этого, стоит каждый цикл набирать по максимуму рекрутов (даже если вы их не будете использовать). Таким образом, войска врагов будут таять, а ваши — расти, и победа придет значительно быстрее.

Вот, пожалуй и все.

Поднимите меч во имя богов древнего севера, во имя могучего Тора, гордого Хеймдалля и мудрого Одина! И помните — для тех, кто пал в бою — ворота Вальхаллы открыты всегда!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Hammer of the Gods
Год: 1994
Фирма: New World Computing
Размер архива: 27,3 Mb
Размер на диске: 43 Mb
Игроков: 1—4, модем, сеть
Управление: мышь, клавиатура

HELL: A CYBERPUNK THRILLER

Эта игра представляет собой достаточно необычный квест. Его своеобразие заключается прежде всего в большом количестве текста на английском (скорее, американском) языке, стилизованном под 2095 год, в котором и разворачиваются события игры. Плюс — изумительная графика высочайшего разрешения, большой объем «живого» видео с участием популярнейших голливудских актеров Денниса Хоппера, Стефани Сеймур и других. Все это делает игру явлением в значительной степени исключительным, серьезно раздвигающим привычные квестовые рамки...

Особо отметим и то, что детям до тринадцати лет играть в «Hell», по крайней мере в Америке, не рекомендуется.

Используя данное описание, игру можно пройти до конца, но это не доставит вам удовольствия, если вы не будете понимать ход игры и ее смысл.

Каждый, кто добрался в «Hell» до конца, знает, что к конечному успеху можно прийти несколькими путями. Один из них и приводится ниже. В нем полностью сохранена логика и последовательность всех необходимых действий.

Помните, что в «Hell» необходимо экспериментировать со всеми найденными предметами. Каждый герой также имеет свой набор особенностей и используемых предметов, которые тоже необходимо изучать с тем, чтобы правильно применять впоследствии, исходя из личностных качеств и умений.

И последнее, что хочется отметить, завершая эту вводную часть — пожалуй, всего лишь пять-шесть задач будут действительно сложными. Остальные — относительно просты и всегда остроумны и неожиданны.

Итак, Let’s go to «Hell»!

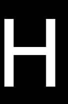
Вашингтон, 2095 год!

Будущее... Через сотню лет Вашингтон — не только столица наций, это и место, где ад встречается с реальностью. В полуночные часы, скрываясь средь белых статуй, исчадия ада крадутся по улицам, выискивая грешников, чтобы утащить их в преисподнюю...

Соединенные Штаты управляются политической партией «Рука Бога» **(HAND OF GOD)** и ее лидером императором Солином Солюксом. Описываемые в игре времена характеризуются поглощающей население волной насилия, полным контролем новых технологий, повсеместным ростом безнравственности. Солюкс

живет согласно своему обещанию: сидеть в суде грешников и осуждать виновных на вечные муки в аду.

Его законы почти полностью заменили Конституцию. Новые компьютерные технологии, покоренное киберпространство, робототехника, исследования на благо человека — все стало вне закона! Но определенные идеи поощрялись к развитию. Интерактивная **ACTI-DECK** домашняя система виртуальной реальности ужаснула людей, когда открылось, что это устройство влияет на генетический код пользователей и вызывает отклонения мозговых функций до невероятных псионических способностей. Но партия Солюкса также запретила вольные речи, книги, другие политические партии, алкоголь, наркотики и многое другое. Соответственно появились и противники этой власти, в числе которых была сильная оппозиционная партия Фронт гражданской свободы **(CITIZENS FREEDOM FRONT),** возглавляемая бывшим сенатором США Эрин Бер. Но оппозиция еще слаба, и пока люди живут в страхе перед мрачными огнями ада. На улицах столицы можно встретить людей, которые были ТАМ и вернулись. У них нет тела, но они могут говорить. Демоны, наводнившие улицы, усугубляют террор. Люди живут в страхе, и некому остановить эти бесчинства...



ГИДЕОН ЭШАНТИ И РЭЙЧЕЛ БРОК

Вы участвуете в игре, непосредственно управляя одним из двух персонажей. Другой — помогает вам в путешествии. Для Гидеона и Рэйчел доверие к «Руке Бога» пропало вместе с выбитой дверью и просвистевшими рядом с ними пулями. Эта парочка — агенты **ARC** (Службы контроля искусственной реальности), специального отдела местной полиции. Как работники **ARC,** они были ответственными за сбор информации по нелегальным технологиям. Гидеон и Рэйчел — не полицейские офицеры, но и не гражданские служащие. Когда «Рука Бога» предала их, они начали свое путешествие по улицам Вашингтона, пытаясь понять, почему именно они стали мишенями правительства.

Ваша задача — докопаться, почему партия хотела смерти Гидеона и Рэйчел. Сможете ли вы решить эту загадку до того, как герои почувствуют горячее пламя ада?

На все это у вас всего двадцать один день (почему именно столько — узнаете по ходу игры).

УПРАВЛЕНИЕ

Виды курсора

ТРЕЗУБЕЦ — вы указываете героям отправиться в нужную вам точку.

ИЗОБРАЖЕНИЕ ДВЕРИ — вы можете перейти в соседнюю комнату, если она не заперта. Этот символ может быть вместе с предметом, с помощью которого вы хотите открыть дверь.

ИЗОБРАЖЕНИЕ ГОЛОВЫ — вы можете поговорить с данным героем (левая кнопка мыши) или описать его (правая кнопка).

ИЗОБРАЖЕНИЕ РУКИ — рука скелета в различных положениях появляется при работе с предметами. Рукой можно взять вещь (левая кнопка) и затем, наведя на другой объект, использовать на человеке или другом предмете (правая кнопка). Некоторые предметы можно применять и на себя.

КОМПЬЮТЕР (или клавиши) — инвентарь. Появляется, когда курсор наведен на Гидеона или Рэйчел.

СТРЕЛКА — появляется, когда вы держите какой-то предмет. Он изображается рядом со стрелкой.

GAME OPTIONS MENU

Это меню, которое появляется при запуске игры.

MUSIC (ON/OFF) — включение/выключение музыкального сопровождения в игре. А качество музыки, кстати, вполне соответствует уровню графики «Hell».

SOUND (ON/OFF) — звучание спецэффектов. При выключенном звуке вы будете получать описания объектов в письменной, а не в устной форме, что гораздо удобнее.

RESTORE GAME — используется, если вы хотите продолжить игру, записанную ранее.

START NEW GAME — начало новой игры.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

В начале игры вам нужно выбрать героя — Гидеон или Рэйчел. Не беспокойтесь — выбор не будет влиять на прохождение игры. Когда вы воспроизведете ранее записанную позицию, то будете продолжать играть «своим» героем и дальше.

ВЕРБОВКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Также вы сможете завербовать некоторых людей для путешествия с Гидеоном и Рэйчел и помощи в приключениях. Их численность в вашей команде ограничена, но они очень важны в игре. У каждого есть свой набор предметов и специальные возможности, которые подскажут вам необходимость использования того или иного героя в зависимости от ситуации. Когда один персонаж вытесняется другим, он возвращается на место, где был завербован,

и может быть взят в команду снова. Учтите, что набранные люди не следуют за вами в ад. Кроме того, в аду у вас будет свой набор предметов, которые не могут быть перенесены в реальный мир.

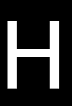
ИНТЕРФЕЙС В ИГРЕ

Слева направо в верхней части экрана (если перевести туда курсор) расположены несколько иконок-пиктограмм.

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО КАРТЕ — по Вашингтону вы перемещаетесь по подземной системе. Остановки в метро показаны красными точками. Наведите курсор на — внизу вы увидите название станции, а в верхней полосе — места, которые можно посетить. Если там нет ни одного такого пункта, доступ в эту точку для вас закрыт.

ПОВТОР — вы можете восстановить в памяти содержание диалогов с начала игры до момента просмотра, но только в текстовой форме.

— **TIME** — вы увидите список имен в том порядке, в котором вы общались с ними по ходу игры. Сверху — тот, с кем состоялся последний разговор.



— **ABC** — здесь будет проще найти разговор с тем, чью фамилию вы знаете. Список ведется в алфавитном порядке.

— **LOCATION** — вы увидите перечень мест, в которых вам довелось побывать по ходу развития сюжета. Для каждого места — свой список персонажей, с которыми вы там общались.

— **DONE** — переведите сюда курсор, когда закончите работу с диалогами.

USE — имея в руках предмет, наводите сюда курсор и далее выбирайте из списка объект, на котором можно было бы этот предмет применить.

GIVE — аналогично предыдущему окну, но здесь вы можете отдать предмет.

EXEMINE — выберите из списка то, что вы хотите уточнить. Например, показать доступные двери или дать описание какому-либо объекту. Как уже говорилось, при выключенных звуковых эффектах вы получите текстовую информацию на экране.

INVENTORY — здесь вы увидите всю вашу команду и имеющиеся предметы. В данном меню очень удобно использовать один предмет на другой, а также осматривать вещи, беря их стрелкой и наводя на **EXEMINE** в левой части экрана.

GAME:

— **SAVE** — запись текущего положения в игре;

— **RESTORE** — считывание записи, сделанной ранее;

— **NEW GAME** — возможность начать новую игру без перезапуска программы;

— **OPTIONS** — установка опций в игре (здесь обычно стоит режим включения транскрипции внизу экрана и паузы между фразами разных персонажей — это даст вам возможность понимать содержание диалогов);

— **QUIT** — выход из игры.

СРАЖЕНИЯ

Сражения происходят автоматически без вашего участия. Здесь важно до поединка с противником определить возможную тактику и использовать какие-то специальные предметы. Перед боем желательно записаться.

А теперь предлагаем вам ту последовательность действий, которая приведет и к разгадке тайны покушения, и к успешному завершению игры. По каждому эпизоду сначала указывается место, в котором должно произойти некое действие, а уже затем — непосредственно то, что вы должны там сделать.

UNION STATION — DANTE'S APARTMENT.

Поговорите с Данте и возьмите запасной ключ **(SPARE KEY)** со стола с компьютером.

GEORGETOWN — CAPTAIN JERSEY'S KITCHEN.

Возьмите список уничтоженных людей **(SCRUB LIST)** и поговорите с капитаном Джерси. Задайте все вопросы и прослушайте всю информацию.

FOGGY BOTTOM — ENTRANCE TO INTERFACE.

Поговорите с Карлом (человек за дверью) и запишите надпись на двери. Взяв первую букву каждого слова, вы получите код. Когда он спросит вас, отвечайте: **SESAME.** Пройдите в открывшийся люк и окажетесь в Интерфейс. Сразу поговорите с Цинной Стоун и она присоединится к вашей группе. С барменом можете не общаться, он не скажет вам ничего полезного. Поговорите со Скубом Стивенсом (сидит у стойки бара) и возьмите его в свою команду.

Затем заведите разговор с Миндраннером (рядом со Стивеном). После этого подойдите к Софии Бене и завербуйте ее. Теперь выслушайте все подсказки, что даст вам Квин Члос (девушка на лестнице). Войдите в офис мистера Бьютифула (дальняя дверь) и поговорите с чертиком. Когда он спросит у вас пароль, наберите **CONDEMN** (можно **CONDEMNATION**). Когда появится сам Бьютифул, то, после разговора с ним, он предложит вам работу. Примите ее. Когда вы попадете в ад, возьмите все оружие и другие предметы, что найдете в комнате. Вы можете не общаться

с пленниками. Идите в соседнюю комнату и поговорите с демоном Сангуинариусом. Вы убьете его, если возьмете все предметы.

THE MALL — VOICE OF GOD RADIO.

Поговорите с Ником Кэнноном. Тот не захочет сказать вам слишком много, но он — аудио-эксперт и поможет вам решить одну из загадок в будущем.

JUDICIARY SQUARE — PHREAKBEATS HANGOUT.

Можете не брать с пола огнетушитель, так как в данном варианте прохождения игры он не используется, как и несколько других предметов. Но вдруг вы найдете им применение? Поговорите с людьми и здесь. Они попросят предупредить Оскара Дрекслера.

UNION STATION — OSCAR DREXLER'S APARTMENT.

Поговорите с ним.

MCPHERSON SQUARE — GANG ALLEY.

Это аллея гангстеров. Слева и справа находятся дома различных гангстерских группировок (**CLEAN CLUB HOUSE** — слева и **DEADLY 7 CLUB HOUSE** — справа). Сразу по прибытии вы автоматически поговорите с Кристофером Модеста. Не забудьте пообщаться и с другими здешними людьми и запишите информацию, которую найдете. Идите в левую дверь и побеседуйте с Грейси Ловел.



GALLERY PLACE/CHINATOWN — PAP JOHN'S COMIX SHOP.

Поговорите с Анной Мае и изучите ее проблемы, затем активируйте компьютер. Чтобы проникнуть в него, используйте подсказку из букв на экране. Прочитайте предпоследние буквы каждого слова и при вопросе вводите пароль: **IMPERATOR.** Скажите Анне, что вы решили ее проблему, и она даст вам комиксы.

MCPHERSON SQUARE — GANG ALLEY.

Идите в **CLEAN CLUB HOUSE** (левая дверь). В нижнем правом углу экрана будет дверь в соседнюю комнату. Там поговорите с девушкой справа. Она возьмет у вас комиксы и за это пообещает оставить Дрина и Электрик Секс в покое. Затем поговорите с Фрэги (слева) и получите у нее так необходимые в дальнейшем деньги (сто тысяч долларов). Возвращайтесь в предыдущую комнату и сообщите новость Грэйси. После этого следуйте в **DEADLY 7 CLUB HOUSE** (здание справа). Дважды поговорите с Электрик Секс — той, что лежит на тахте, — затем идите в комнату для встреч. Поговорите с Барбарой Бакчус и Ланжуо. Затем можете свободно идти в комнату Долфа Ван Иттея, но сделать с компьютером вы ничего не сможете.

P.S. В **DEADLY 7 CLUB HOUSE** можете поговорить с Лаурой Профет и заплатить ей за информацию о крупнейших скачках с невероятным выигрышем. Она скажет вам, где находится помещение для ставок **(RACETRACK RESULTS ROOMS).** Вы можете

съездить туда, но ничего существенного не выиграете. Линия игры с выигрышем миллиона полностью не выяснена, поэтому здесь у вас свобода действий.

MCPHERSON SQUARE — CYBERSHOP.

Возьмите медные трубки на полу и поговорите с доктором Клин. Заплатите ей за устройство для взлома дверей **(PICKLOCK IMPLANT).**

GALLERY PLACE/CHINATOWN — ALDOUS XENON'S LOFT.

Поговорите с Альдоусом Ксенонном и возьмите программируемое устройство **(HOMING DEVICE).** Вы должны прикрепить его к машине Солюкса.

THE PENTAGON — PENTAGON GARAGE OFFICE.

Используйте Софию Бене для подделки пропуска 4-го уровня **(LEVEL — 4 PASS).** Для этого выберите **FORGER SKILL** в ее инвентаре и правой кнопкой мыши щелкните на чистом пропуске **(PASS TEMPLATE).** Поговорите с охранником у двери и покажите ему свой пропуск. Идите в гараж и возьмите тележку механика. Посмотрите на коробку с завтраком, лежащую рядом, и запишите имя. Возвращайтесь в офис и поговорите с диспетчером. Во время общения скажите ему имя механика **(JO BOYLE).** Механик отойдет, и вы сможете спокойно вмонтировать устройство **(HOMING DEVICE)** в машину.

GALLERY PLACE/CHINATOWN — ALDOUS XENON'S LOFT.

Сообщите Альдоусу Ксенону о проделанной работе.

DUPONT CIRCLE — BRITISH EMBASSY.

Вы увидите две двери. Справа — дверь в центр контроля, слева — офис сенатора Эрин Бер. Сначала поговорите с Дереком Литерати, который читает газету у двери. Затем побеседуйте с сенатором.

THE PENTAGON — PENTAGON RECEPTION AREA.

Поговорите с девушкой-диспетчером и попросите доставить вас в офис генерала Мангини **(GEN. MANGINI'S PENTAGON OFFICE).** Используйте взломщик замков **(LOCKPICK IMPLANT)** на большую металлическую дверь. Встаньте рядом с дорожкой и укажите на вход в эту дверь. Проход в другие помещения осуществляется аналогичным способом.

Поговорите с Сангуинариусом и согласитесь на путешествие в ад. По прибытии туда, используйте свой меч **(HELL BLADE),** чтобы освободить Кристал Гетти **(THE HOSTAGE).**

FEDERAL TRIANGLE — TRANGRESSIONS ENTRANCE.

Отоприте дверь **(LOCKPICK IMPLANT)** и войдите в офис. Возьмите карандаш рядом с компьютером и используйте его для записей в блокноте. Доступ к компьютеру вы получите,

набрав код: **GOD'S JUSTICE.** Информация внутри компьютера закрыта этим кодом. В этой части игры вы не знаете кодов доступа к некоторым файлам, поэтому вам потом придется еще несколько раз вернуться сюда. Структура файлов с доступными кодами:

DEMONS:

— **UNHOLY TRINITY;**

— **PAZUZU AND ASMODEUS;**

— **MR. BEAUTIFUL.**

DEAN STERLING CITIZENS FREEDOM FRONT (код: **FOGGY BOTTOM**):

— **SENATOR ERIN BURR;**

— **CFF;**

— **CFF HISTORY.**

GOVERNMENT OPERATIONS:

— **NIGHT OF THE TITANS** (код: **HELL PIT**):

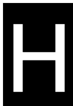
— **RANDAL SINGH;**

— **TOWNSON ELDERS;**

— **BRETT CAREW;**

— **EDDY COMMERCE;**

— **ARTIFICIAL REALITY CONTAINMENT.**



GIDEON ESHANTI & RACHEL BRAQUE FRINGE OPERATIONS (код: **DEAN STERLING**):

— **GNEO-GNOSTICS;**

— **PSIONIC LEAGUE;**

— **ESCHATOLOGY INCORPORATED;**

— **MEATS.**

SOLENE SOLUX ACTI-DECK:

— **ACTI-DECK;**

— **PARALLEX CODE.**

CAPITOL SOUTH — GNOSTIC'S OFFICE.

Поговорите с профессором Коронари. Идите в следующую комнату, где выясните, что знают Додж и Даниэль.

GEORGETOWN — PSIONIC LEAGUE HEADQUARTERS.

Идите в дальнюю дверь и поговорите со Сьюзи Тоаст.

WATERGATE — ESCHATOLOGY, INC.OFFICES.

Поговорите с многоруким получеловеком и Кристи Абраксис.

ARLINGTON — RECURRECTION UNLIMITED.

Поговорите с техником и пройдите через дверь. Вы увидите лучи сигнализации в конце коридора. Используя тележку механика, взятую из гаража, вы можете их миновать. Это не легко, поэтому перед началом своего рискованного путешествия по коридору сохраните игру.

Проехав на тележке внутрь, вы увидите лежащее тело с латинской фразой, написанной на груди. Изучите ее. Эта фраза будет в будущем частью головоломки, которую вам поможет решить профессор Коронари.

FEDERAL CENTER SW — NEW CORPOREAL BIOLOGICS.

Здесь вы увидите множество вещей, но некоторые из них вроде бы и не применяются в течение всей игры. Но лучше берите их все, а уж потом разберетесь, что нужно, а что — нет.

Войдите в **INVENTORY** и используйте **RIG SKILL** Скуба Стивенса на моток медных трубок **(COPPER TUBINGS).** Получите свой самогонный аппарат (для него нужны и другие предметы, взятые ранее). Для того чтобы обзавестись полезной информацией, поговорите с Бревером.

CAPITOL SOUTH — MENIAL'S WORLD HEADQUARTERS.

Возьмите бутылку пива из холодильника и используйте порошок Скуба **(DREAM POWDER)** на нее. Важно сначала получить от очередного собеседника достаточно важную информацию. Затем поставьте отравленную бутылку обратно и подождите, пока ваш «оппонент» уснет. Возьмите со стола **COLLECTOR UNIT.**

MCPHERSON SQUARE — GANG ALLEY.

Идите в **DEADLY 7 MEETING ROOM** и отдайте аппарат **(STILL)** Ланжуо. Спросите у него об информации, в которой вы нуждаетесь. Вернитесь к Электрик Секс и отдайте ей ключ от апартаментов Данте. Запишите слово-пароль от компьютера Дольфа Ван Иттея. Этот код — **BLOODNET.** Включите компьютер, введите пароль и прочитайте личные файлы Дольфа. Вернитесь на улицу и расскажите Кристоферу о Дольфе, затем поговорите с Частити Бене.

GEORGETOWN — PSIONIC LEAGUE HEADQUARTER.

Передайте **COLLECTOR UNIT TO** Сюзи Тоаст, и она модифицирует его для вас.

FOGGY BOTTOM — ASYLUM WAITING AREA.

Поговорите с двумя находящимися здесь людьми и запомните информацию, которую они могут сказать. Затем идите в следующую комнату и после разговоров используйте **UNIT** на ком-нибудь из демонов.

L'ENFANT PLAZA — FITZGERALD'S SPEAKEASY.

Возьмите в баре оранжевую бутылку с пивом и поговорите с Джеком. Это убийца, сидящий в дальнем углу. Затем побеседуйте со Сплитцем Магнолой, который сидит в баре. Когда он предложит совершить диверсию, прервите диалог и бросьте бутылку пива в телевизор над баром. Продолжите разговор и возьмите его в команду, исключив из нее Скуба Стивенса.

GEORGETOWN — PSIONIC LEAGUE HEADQUARTERS.

Поговорите со Сью Тоаст.

FARRAGUT NORTH — DEAN STERLING'S OFFICE.

Поговорите с Дэном Стерлингом.

UNION STATION — ASMODEUS' PORN STUDIO.

Поговорите с Гриндой Дав (девушка, сидящая на столе), маленьким демоном и Асмодеусом. После того, как вы попадете в ад, заведите разговор с ним снова. Вернувшись в реальность, пообщайтесь с Дэном Стерлингом и возьмите психопомпу, лежащую на полу.

UNION STATION — DANTE'S APARTMENT.

Поговорите с Данте. Используйте психопомпу на себя и введите адрес: **GARAGE.** Поговорите с Дипфроатом.



L'ENFANT PLAZA — THE COLLECTOR'S ROOM.

Используйте электромагнит **(ELECTRO MAGNET)** на пергамент, который находится в углу комнаты. Только так он окажется у вас в руках.

CAPITOL SOUTH — GNOSTIC'S OFFICE.

Поговорите с профессором Коронари. Затем идите в следующую комнату и пообщайтесь с Даниэлем. Возьмите лист бумаги на компьютере и посмотрите на него. Информация на нем очень важна. Вы прочтете последнюю латинскую фразу. Возвращайтесь к профессору и поговорите с ним опять. Он скажет вам ключевое слово: **GESTICULATE.**

DUPONT CIRCLE — BRITISH EMBASSY.

Идите в правую комнату и поговорите с сенатором и помощницей Катериной Герц. Используйте психопомпу на себя и введите адрес: **CHARON.** Поговорите с перевозчиком и при посещении следующих пунктов:

— BEAUTIFUL'S HOSTAGE HELLPIT.

Возьмите стальную крышку и кружку на столе. Используйте ее на емкость с кислотой;

— THE HELL ZOO.

Возьмите все пять предметов. Используйте банку с едой **(JAR OF FOOD)** на Мачалуса и затем — ключи на клетку с животным;

— THE WALL OF FLAME HELLPIT.

Поговорите с Пруденс Алала. Затем закройте стальной крышкой отверстие на валу, через которое выходит пар. Отойдите на безопасное расстояние и ждите;

— THE HELL ICE FIELD.

Используйте **FLOATING BEAST** на себя, чтобы добраться до горы льда. Примените на нее ведро с водой Стикса **(BUCKET OF STYX WATER);**

— THE HELL MUSIC ROOM.

Поговорите с Алисой Трентон, и она подскажет вам путь к решению. Щелчок правой кнопки мыши на ноте покажет ее обозначение (от **A** до **E**). Чтобы ее освободить, надо найти все буквы в четверостишии, которые не произносятся:

MURDER THE DUMB
TORTURE THE MEEK
WITH THE SCENT OF DEATH
AND THE GNASHING OF TEETH

Ответ: **BECAG.** Нажмите ноты в соответствующем порядке;

— THE HELLl DENTIST OFFICE.

Поговорите с демоном и посмотрите, что он делает. Используйте нервный газ на емкость с **NO_2.** Возьмите баллон с **NO_2** и дрель;

— THE RATROOM.

Поговорите с Динго Такером и используйте баллон с **NO_2** на трубки.

FOGGY BOTTOM — ENTRANCE TO INTERFACE.

Идите в офис Бьютифула и поговорите там с гангстерами. Можно побеседовать с головой Бьютифула, но ни в коем случае не берите ее с собой. А вот палку обязательно возьмите. Поговорив с чертом, вы получите подсказку для взлома музыкального ящика. Решение: сначала переведите числа в буквы, учитывая, что **R = 23, A = 6, U = 26, V = 1.** Затем взгляните на названия песен или имена певцов и найдите те, которые сочетаются с полученными словами. Ответ: **D9 E3 E8.**

THE MALL — VOICE OF GOD.

Отдайте кассету **(DAT)** Нику Кэннону. Он проиграет ее для вас. Слушайте, что на ней записано **(GOD IS DEAD).**

UNION STATION — DANTE’S APARTMENT.

Поговорите с Данте. Используйте психопомпу на себя (адрес: **GARAGE**). Поговорите с Дипфроатом.

FEDERAL TRIANGLE — BUREAU OF RECORDS.

Поговорите с м-ром Калькутта и м-с Стинсон, которая подскажет вам, как найти код доступа в компьютер.

FEDERAL TRIANGLE — TRANGRESSIONS ENTRANCE.

Отоприте дверь и войдите в офис. Включите компьютер и найдите **GOVERNMENT OPERATIONS/MASSIMO EDDY.** Когда спросят код, введите: **TRIANGLE.** Используйте предмет для подделки **(FORGER SKILL)** у Софии Бене на полученный документ **(CREDENTIALS TEMPLATE).**

FEDERAL TRIANGLE — BUREAU OF RECORDS.

Поговорите с м-ром Калькуттой.

ARLINGTON — LEE MANSION GUARD ROOM.

Используйте возможности Сплитца **(PSIONIC SKILL)** на охранников. Пройдите в дверь. Примените палку Бьютифула **(CUE STICK)** на торшер, чтобы убить механическое животное. Возьмите миску и затем пройдите в соседнюю комнату. Поговорите с Массимо Эдди. Взгляните на все, что он вам дал. Исследуйте его комнату.

GALLERY PLAYS/CHINEATOWN — RACETRACK RESULTS ROOMS.



Массимо подсказал вам, как выиграть миллион (это небходимо выяснить по цветным рисункам, взятым у Массимо). И если вы заплатили Лауре в **DEADLY 7 CLUB HOUSE,** то в данном месте у вас есть одна попытка, чтобы его выиграть. Если увидите неограниченную ставку, то ставьте все свои деньги на трех лошадей:

— **WIN** — лошадь с символом, содержащим два из трех **P** цветов (синий, желтый; 43:1; **CYBER SAL**);

— **PLACE** — выбор из **S** цветов (**ALL DECKED OUT;** 19:1);

— **SHOW** — выбор из **T** цветов (**GO TO JOHN;** 250:1).

Ставьте на этих лошадей, и миллион у вас в кармане!

DUPONT CIRCLE — BRITISH EMBASSY.

Поговорите с Катериной. Она даст вам больше информации о заложниках. Если этого не произойдет, поездите по городу и возвращайтесь к ней. Используйте психопомпу **(CHARON).**

— **THE BELLY OF THE BEAST.**

Поговорите с Тельмой. Возьмите камень **(STONE)** и бедренную кость **(FEMUR BONE).** Затем примените камень на кость.

— **THE ABYSS.**

Поговорите со всеми. Используйте кружку с кислотой **(MUG OF ACID)** на адский меч **(HELL BLADE).** Затем отдайте кружку Гаку и возьмите ведро со смолой **(BACKET OF TAR).**

FEDERAL TRIANGLE — TRANGRESSIONS ENTRANCE.

Отоприте дверь и войдите в офис. Включите компьютер и найдите тему **GOVERNMENT OPERATIONS/NIGHT OF RE-ENTOMBMENT.** Введите коды: **JEREMY VERDI** и **GESTICULATE.** Не забудьте прочитать полученную информацию.

UNION STATION — DANTE'S APARTMENT.

Поговорите с Данте и используйте психопомпу (адрес: **GARAGE**). Поговорите с Дипфроатом.

THE PENTAGON — PENTAGON RECEPTION AREA.

Поговорите с диспетчером, чтобы она отправила вас в **THOMAS MEACULP'S OFFICE.** Попав туда, включите компьютер. Из списка слов нужно будет подобрать слова по смыслу. Ответ: **SHUDDER IS TO FEAR AS CRYING IS TO SORROW. FAN IS TO AIR CONDITIONER AS KEYBOARD IS TO DECKING UNIT. SUICIDE IS TO DEATH AS EMBEZZLEMENT IS TO WEALTH. CHARON IS TO PERDITION AS FREEWAYS IS TO LOS ANGELES.**

Узнав все о Томасе, возвращайтесь к диспетчеру и укажите **PENTAGON JAIL.** Внутри используйте оружие Цинны Стоун: **EMP** гранату на охранника, затем — мини-бомбы на камеру.

DUPONT CIRCLE — BRITISH EMBASSY.

Поговорите с сенатором Бер и Джереми Верди. Отдайте ему бумагу с математическими символами, полученную от Массимо Эдди. Поговорите с Катериной, она укажет вам места оставшихся заложников. Если этого не произойдет, попутешествуйте и возвращайтесь к ней.

— THE HELL STEEL MILL.

Поговорите с Бретт и используйте палку **(STAFF)** на шестерни.

— HELL'S DESERT.

Поговорите со всеми и используйте дрель на банку с водой.

— THE HELL SCHOOLROOM.

После разговора вам предложат три задачи, основывающиеся на числах. Например, вопрос 1: **1 + 1 + 15 + 9 + 11 + 5 + 10 + 1 + 15 + 5 + 11 + 19 3** выбираем **D** за основу (то есть, **1**). Код преобразуется в **DES MOINES IOWA.** Другие ответы: **LITTLE ROCK ARKANSAS, HELENA MONTANA.**

— MEPHISTO'S THRONE ROOM.

Поговорите с ним и сражайтесь. Отравленный меч поможет вам в бою. После победы возьмите его руку.

— BEELZEBUB'S THRONE ROOM.

Используйте ведро со смолой **(BUCKET OF TAR)** на пол и сражайтесь с демоном. Если победите, не забудьте забрать крыло.

— **BELIAL'S THRONE ROOM.**

Используйте взрывчатку на выделенное место пола. Затем можете сражаться с врагом и взять его медаль.

— **CERBERUS'S LAIR.**

Идите через дверь, находящуюся прямо перед вами. Подождите, пока демон уйдет, и возьмите кисть на полу **(BRUSH ON THE FLOOR).** Используйте ее на ворота сатаны **(SATAN'S GATE)** для того, чтобы написать **GOD IS DEAD.** Войдите и убейте сатану. Возвращайтесь в реальность и поговорите с Катериной и сенатором для получения информации об их успехах. Используйте психопомпу на Рэйчел и введите адрес: **SPAWNER.**

THE PENTAGON — PENTAGON RECEPTION AREA.

Вы попадете сюда автоматически после общения с сенатором. Попросите диспетчера доставить вас в **PNEUMATIC DELIVERY ROOM.** Возьмите там пневматическую трубу с пола и положите внутрь газовую бомбу. Поговорите с Джейт и отдайте эту трубу ей. Введите адрес: **MIRACULUM SEPULCRUM.** Выйдите к диспетчеру и выберите новый пункт — **PENTAGON CHAPEL.** Там возьмите свечку на полу **(TAPER)** и зажгите свечи в следующем порядке: **6, 3, 1, 4, 7, 2, 5, 10, 8, 9.**

После победы над Солюксом войдите в его комнату и используйте вирус **(HELL BUG DISK)** на компьютер.

Ад будет побежден, но какой ценой...

И последнее, что обязательно хочется отметить еще раз,— за «Hell» стоит садиться, только будучи на сто процентов уверенными в своих знаниях английского языка. Без этой абсолютно необходимой базы не помогут никакие проходилки...

H

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Hell: A Cyberpunk Thriller
Год: 1994
Фирма: Take 2 Interactive Software
Размер на CD: 673 Mb
Игроков: 1
Управление: мышь

MAGIC CARPET—2: THE NETHERWORLDS

Вышедшая в свет в 1994 г. игра «Magic Carpet» потрясла воображение и захватила очень многих (см. «Энциклопедия компьютерных игр», т.2). Тем более желанным оказалось выпущенное совсем недавно продолжение — «Magic Carpet—2: The Netherworlds». Программисты фирмы «Bullfrog» вновь оказались на высоте, подарив нам еще один прекрасный сюжет, которому мы и посвящаем эту главу.

В описании не будет проводиться параллелей и разнообразных сравнений первой и второй программ. «Magic Carpet» достаточно известна и популярна, чтобы вы смогли самостоятельно сделать соответствующие выводы. Ограничимся только одной предварительной информацией — в новой игре добавился режим высокого разрешения, значительно улучшивший и без того совершенную графику.

Итак, «Magic Carpet—2: The Netherworlds».

Мир так и не узнал, что именно вы, обыкновенный волшебник, восстановили равновесие в разрозненных царствах. Пройдут века, прежде чем великий историк Моленубар напишет правдивую версию о войне колдунов и той роли, которую вы в ней сыграли. Тем не менее вы довольны, гуляя среди людей, живущих лишь благодаря вашим героическим усилиям.

Но за этим миром есть другой, невидимый человеку. Он может быть познан только мертвыми. Это — **NETHERWORLD,** Нижний Мир, царство демонов и пропащих душ. Именно оттуда и появился Демон-Владыка, Виссулут Темный. В течение вечности он питался проклятыми душами Нижнего Мира и становился все сильнее, чтобы, в конце концов, построить мост между обоими мирами. Сейчас этот демон и его жуткие вассалы угрожают миру людей.

Внезапное появление Виссулута взбудоражило мирный люд, началась настоящая паника. Неужели некому их спасти? Неужели нет героя, готового появится в самый темный час?

К счастью, вас посетила душа старого учителя Кафкара, вырвавшаяся из Нижнего Мира. Поговорив с ней, вы решили снова взять жезл колдуна в свои руки. С его помощью вы готовы спуститься в Нижний Мир, сразиться с силами тьмы на их территории и уничтожить самого Виссулута, прежде чем он сможет нанести удар.

Вы вновь поведете свой Волшебный Ковер навстречу опасности, и кто знает, какая судьба поджидает вас там.

Уничтожить Демона и его сподвижников будет очень нелегко. К счастью, у вас есть помощь Кафкара. Несмотря на то, что его душа продолжает страдать в сетях Нижнего Мира, остатки магической энергии будут подпитывать вас в этих нелегких приключениях. Он будет давать задания, которые вам нужно будет выполнять, чтобы уничтожить зло, окружающее вас.

Виссулут — это Лорд двадцати пяти царств, наполненных демонами. Звери и птицы в каждом из них поражены злом и будут атаковать вас целыми стаями. Более того, у Владыки Демона есть семь могущественных слуг, один сильнее другого. И они готовы на все, лишь бы уничтожить вас.

Поиски наполнены опасностями. Чтобы хоть как-то противостоять им, вам нужно собирать как можно больше маны (магической энергии) в свой замок, чтобы получить достаточно сил для битв. Чтобы помочь вам, Кафкар раскрывает заклинания, скрытые в каждом царстве. Собирайте их и используйте с пользой. Когда зло будет уничтожено в одном царстве, вы отправитесь в другое, получив достаточно времени, чтобы собраться с мыслями и восстановить израсходованные силы.

Пройдя сквозь все испытания, вы доберетесь и до решающей схватки с Виссулутом. Вокруг его крепости — стена непроницаемой тьмы. Только когда вы непосредственно встретитесь с Владыкой и уничтожите его, ваша миссия будет законченной. Помните совет мудреца — будьте осторожны, счастливого вам полета, и изгоните навечно зло из мира.



После загрузки игры и просмотра великолепного трехмерного мультфильма, предваряющего действие, вы оказываетесь в основном меню игры, каменной табличке Януса. Это ваши ворота в Нижний Мир. На табличке выбиты руна и фигура двуликого демона Януса. Для того, чтобы засветить руну курсором, используйте мышь. Активация выбираемого режима осуществляется щелчком левой клавиши мыши.

COOSE LANGUAGE TEXT — выбрать язык общения с программой. Возможны шесть наиболее распространенных вариантов.

PLAY GAME — начало новой игры. При этом вы попадаете в основную карту Нижнего Мира.

ENTER YOUR PLAYER NAME — ввести имя, под которым вы будете зарегистрированы в игре.

PLAY MULTIPLAYER GAME — игра для нескольких участников по сети.

CONFIGURE KEYBOARD CONTROLS — перераспределить управляющие кнопки на клавиатуре.

CONFIGURE JOYSTICK — выбрать для управления аналоговый **ANALOGUE** или цифровой **DIGITAL** джойстик.

SAVE CARRENT GAME — запись текущей игры на один из восьми возможных слотов.

LOAD A PREVIOUS GAME — загрузка ранее сохраненной игры для дальнейшего продолжения.

EXIT GAME — прекратить игру и выйти в DOS.

Выбрав режим начала новой игры, вы переходите на экран с изображением подробной карты Нижнего Мира, места ваших будущих подвигов. Отсюда вы будете начинать каждый из двадцати пяти уровней игры.

В режиме карты вам доступны несколько опций нового меню, расположенных в углах экрана:

RESTART GAME — начать игру заново;

EXIT TO MAIN MENU — вернуться в основное меню (каменную табличку Януса);

SAVE CURRENT GAME — запись текущей игры;

LOAD A SAVE GAME — загрузка записанной ранее позиции;

CLICK HERE TO PLAY NEXT LEVEL — место на карте, где вы «высадитесь» со своим ковром, чтобы приступить к выполнению очередной миссии.

Однако главная прелесть этого режима заключается в самой трехмерной изумительно сделанной карте Нижнего Мира. Здесь показаны все владения Виссулута. Вы наглядно видите масштабы своего задания. Это огромный район, состоящий из различных сред, каждая из которых содержит неописуемые кошмары.

Чтобы посмотреть всю территорию, перемещайте курсор мыши к краям экрана. При этом за вами будет двигаться и карта по всем возможным направлениям.

Для того, чтобы попасть в нужную зону, Кафкар отмечает на карте необходимое место изображением магического портала. Эти ворота и есть ваш вход на новый уровень игры.

После успешного завершения миссии вы вновь оказываетесь в режиме карты **NETHERWORLD,** чтобы увидеть флаг, которым отмечается только что спасенная вами земля. При этом появляется другой магический портал, сквозь который вы войдете в новую битву. После победы, находясь в режиме карты, не забудьте сохранить текущую игру, чтобы не переигрывать все с начала в случае вполне вероятного поражения в очередной миссии.

Когда вы переходите к новому заданию, перед вашими глазами появляется местность, над которой в ближайшее время будет происходить действие.

На игровой экран выводится следующая информация (верхняя строка состояния вверху) слева-направо:

— карта — фантазийный радар «Всевидящий Глаз»;

— состояние построенного вами замка;

— состояние шара, собирающего ману;

— состояние волшебника, которым вы управляете;

— два дисплея выбора применяемых заклятий.

О каждом из режимов мы подробно поговорим чуть ниже.

ЗАДАНИЕ

Когда вы начинаете новый уровень, Кафкар дает вам задание в виде короткого сообщения. По ходу игры красная стрелка на «Всевидящем Глазе» показывает направление на текущую цель. Каждая миссия имеет разное количество целей и различную сложность. Когда вы выполняете очередное задание в миссии, Кафкар «наводит» вас на новую цель и так до тех пор, пока злые слуги Виссулута не будут полностью уничтожены. Когда появляется следующий объект миссии, «Всевидящий Глаз» направляет вас на нее. Текстовую подсказку по наведению можно посмотреть в любой момент игры, нажав клавишу **O**. При этом на экране появится сообщение типа: **«FLY TOWARDS...»** («Лететь вперед...»), и тому подобные.

ВСЕВИДЯЩИЙ ГЛАЗ



Он показывает карту ближайшей к вам территории, над которой проходит ваш полет. Вы и ваш ковер всегда находитесь в центре круглого дисплея. Место расположения обозначено голубым перекрестьем. Все остальные объекты также обладают различными цветами. Благодаря этому вы можете найти на карте следующие цели, а заодно определить места наибольшей опасности или, допустим, скопления маны.

Полный список информации, отображаемой «Всевидящим Глазом»:

— **указатель принадлежности построек** — мерцающая голубая точка;

— **твари** (ночью или в пещерах) — белая точка;

— **твари** (днем) — черная точка;

— **телепортер** — большой розовый квадрат;

— **полет к указанной точке** — мерцающий желтый квадрат;

— **нейтральная мана** — желтая точка;

— **ваша мана** — мерцающая белая точка;

— **точка выхода** — красный **X**;

— **заклинания** — красная точка;

— **тварь — текущая цель** — черная (или белая) точка в красном мерцающем квадрате;

— **заклинания опыта** — мерцающая красная или белая точка;

— **стройка** — зеленая точка;

— **новое строение** (в пещерах) — зеленая точка;

— **здание, принадлежащее кому-либо** — соответствующего цвета мерцающая точка;

— **здание, не принадлежащее никому** — розовая точка;

— **горожане** — синяя точка;

— **ваш воздушный шар** — белый шар;

— **неприятельский воздушный шар** — шар соответствующего цвета;

— **направление к текущей цели** — мерцающая красная стрелка.

КАМНИ

Камни Знания — три Камня Знания вверху экрана гравированы таинственными рунами, показывающими ваш статус.

Белая полоска Камней Замка **CASTLE** (слева) и Колдуна **SCORCERER** (справа) показывает количество имеющейся у вас маны. Ваш камень мерцает красным, когда мана находится под угрозой.

Камень Колдуна (с изображением волшебника, сидящего на ковре) — показывает ваш статус: красная полоска — индикатор здоровья (жизненных сил), белая — количество маны.

Камень Замка (с изображением построенного вами замка) — Красная полоса дает вам знать, насколько близок замок к разрушению. Полоса маны — серый цвет показывает, сколько максимально данный замок может собрать маны, а белый — текущее набранное количество. Тем самым наглядно видна пропорция имеющегося и желаемого.

Камень Шара — следите за физическим состоянием шара (красная полоса). Если он будет уничтожен, вся мана, которую он в этот момент перекачивает, будет потеряна. Правда при этом из замка немедленно будет запущен новый шар. Тонкая белая линия на полоске маны показывает, сколько ее шар тащит за собой в настоящий момент.

Имейте в виду, что Камни Замка и Шара не будут активированы на панели статуса, пока сам замок не будет построен при помощи специального заклинания (см. раздел «Заклинания»).

Камни Заклинаний — эти два маленьких камня показывают текущие выбранные для применения чары. Полоска маны внизу каждого камня показывает, какой силой вы располагаете для использования заклятий и как часто можете это делать.

УПРАВЛЕНИЕ КОВРОМ

Успешное маневрирование ковром совершенно необходимо для вашего выживания. Вы контролируете полет комбинированным сочетанием управления с клавиатуры и мышью одновременно.

Высота полета и направление контролируются мышью. Двигайте ее вперед, чтобы опускаться к земле, и назад, чтобы взлететь вверх. Перемещения мыши влево и вправо — быстрые развороты ковра в воздухе.

Скорость и направление движения задаются клавишами управления курсора на клавиатуре.

UP — движение вперед (повторные нажатия увеличивают скорость).

DOWN — движение назад (несколько нажатий — для увеличения обратной скорости).

LEFT — смещение ковра влево для того, чтобы, допустим, увернуться от выстрелов.

RIGHT — смещение ковра вправо.

При использовании боковых клавиш курсора ковер не поворачивает в стороны, а именно смещается вбок.

Когда вы управляете джойстиком, кнопки клавиатуры контролируют скорость и движение вбок, а джойстик изменяет высоту полета и направление (тем самым, заменяя мышь).



В игре есть существенное послабление для новичков — как бы плохо вы не летали, разбиться о поверхность, будь то вода, земля или постройки, невозможно.

(Подробно о распределении клавиш и функциях всех кнопок клавиатуры, джойстиков и мыши будет рассказано в специальном разделе.)

СБОР МАНЫ

Мана — это единственный источник вашего здоровья и заклинательной силы. Фиксированное количество этого важнейшего «стратегического сырья» существует в каждом царстве, скрытое заклинаниями и содержащееся также внутри одержимых животных, людей, демонических созданий и т.д.

Для того, чтобы собрать такую ману, необходимо сначала физически уничтожить ее владельца. Только после этого вы можете сделать ее своей. Разрушить ману невозможно, как бы вы ни пытались.

Белая — ваша мана.

Цветная — вражеская, по цвету противника.

Золотая — нейтральная.

Чтобы изменить ее состояние (принадлежность), вы должны наложить на нее заклинание **POSSESSION.** Тогда мана становится вашей, то есть белой.

Захваченная мана сразу же увеличивает вашу мощь. Тем не менее, чтобы хранить ее в безопасности от демонических сил Виссулута, необходимо транспортировать это сокровище в свой замок. Впрочем, и там она может оказаться в опасности, если вашу крепость атакуют.

ЛЮДИ В NETHERWORLD

Когда вы накладываете заклинание POSSESSION на дом или шатер, мана жителей переходит под ваш контроль, хоть вы и не можете перенести ее в свой замок. В городах живут: горожане, торговцы и строители. Горожане ничем особым не занимаются, строители строят новые здания для все увеличивающегося населения, а торговцы странствуют из города в город, продавая свои товары. Когда развивающийся город достигает определенного размера, в нем создается собственная армия стрелков, которые будут защищать его. Если при этом город находится в вашем владении, они будут помогать и вам.

Тем не менее, если вы атакуете (случайно) беззащитных горожан, весь этот потенциал погибнет. Более того, вы сами будете атакованы и потеряете ману быстрее, чем повысите свою силу.

Для тренировки стреляйте заклинаниями исключительно в безопасные места, допустим, в воду, где точно нет людей.

ПАУЗА В ИГРЕ

Если развитие событий происходит в слишком быстром для вас темпе или вы хотите внести некоторые коррективы в изобразительный, звуковой ряд и манеру пилотирования, используйте для этого обширное служебное меню. Нажатием **P** вы остановите игру и получите доступ к пяти режимам:

SAVE LEVEL — запись текущего состояния данного уровня. Здесь нет никаких свободных слотов. Просто одна, все время обновляющаяся запись. Однако этого вполне достаточно, чтобы существенно помочь вам в прохождении миссий;

LOAD LEVEL — загрузить данный уровень с ранее записанного в этом же эпизоде места, если что-то пошло не так, как бы вам хотелось;

SOUND VOLUME — громкость звучания спецэффектов;

MUSIC VOLUME — громкость музыкального сопровождения;

OPTIONS — огромное меню всевозможных игровых настроек. По ходу игры его можно вызвать и без паузы нажатием **D**.

— **HELP MODE** — постоянные подсказки о том, что нужно сделать в игре вообще и в данный момент в частности. Это замечательный режим, существенно облегчающий вашу игру, особенно в период ознакомления с программой.

— **SOUND** — включение/выключение звуковых спецэффектов.

— **MUSIC** — включение/выключение музыки.

— **SPEECH** — включение/выключение оцифрованной речи персонажей.

— **FLIGHT ASSISTANCE** — включение/выключение режима помощи в полете (облегчает управление ковром).

— **BRIGHTNESS CORRECTION** — коррекция режимов яркости свечения экрана.

— **SPEED** — скорость полета: **NORMAL** (обычная) или **FAST** (быстрая).

— **ALTER SCREEN SIZE** — изменения размеров игрового экрана. Имеется великое множество вариантов, начиная от большого, полноэкранного, и заканчивая совсем маленьким окошечком. Это особенно полезно при запуске игры в режиме высокого разрешения, когда 486/DX2 заметно тормозит действие на полном экране.

— **REFLECTIONS** — включение/выключение режима отражения объектов в воде.



— **SKY** — включение/выключение неба — облаков, туч и т.д.

— **SHADOWS** — включение/выключение отображения теней, отбрасываемых игровыми объектами на поверхность земли.

— **LIGHT SOURCES** — включение/выключение источника света.

— **ICONS AND MAP** — включение/выключение режима отображения на экране карты («Всевидящий Глаз») и всей статусной панели (Камень Замка, Камень Шара и т.д.).

— **PANEL TRANSPARENCY** — включение/выключение подсветки статусной панели.

— **FLAT SHADING** — включение/выключение отображения теней, отбрасываемых на поверхность от построек.

— **CHANGE SCREEN RESOLUTION** — переключение между двумя режимами графического разрешения — VGA и SVGA. (В последнем случае картинка принимает абсолютно законченный, отточенный вид, но требует процессора «Pentium».)

— **PLAYER NAME** — включение/выключение режима игры под тем именем, которое было присвоено в начале первой миссии.

Для подтверждения сделанных изменений используйте **OK.** Повторное нажатие **P** прервет паузу и вернет вас в игру.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Когда все враждебные цели будут уничтожены и царство окажется в безопасности, вы получите указание лететь к точке выхода с эпизода. На «Всевидящем Глазе» она помечена красным крестом. После ее достижения вы телепортируетесь в режим карты Нижнего Мира. Над территорией освобожденного царства гордо реет ваш флаг. Впрочем, для особых радостей нет причин, так как неутомимый Кафкар уже открывает следующий магический портал, через который вы полетите к еще большей опасности.

Если вы погибли, не успев выполнить все задания миссии, а ваш замок все еще стоит, нажмите **SPACE,** чтобы продолжить игру на данном уровне. Если замок до вашей смерти еще не был построен, нажатие **SPACE** просто вернет вас к началу уровня. **ESC** выводит вас в карту Нижнего Мира.

ЭКРАН ПОЛНОЙ КАРТЫ ЭПИЗОДА

Для реального ознакомления со всей картой царства, нажмите **ENTER.** При этом левую часть игрового экрана займет изображение крупномасштабной карты (увеличенная версия «Всевидящего Глаза»). Однако и в этом режиме вы сохраните полное управление ковром и контроль над ситуацией, так как справа останется обычная игровая картинка, только меньшего размера, но вполне пригодная и для полета, и для сотворения заклинаний и т.п.

Для возврата в обычный режим полета нажмите **ENTER** повторно.

ЗАКЛИНАНИЯ

Это важнейший аспект игры, без досконального знания которого добиться сколько-нибудь значимых успехов в «Magic Carpet—2» невозможно.

В начале игры вы имеете только два заклинания — одно боевое и одно — превращения маны в свою собственность. Однако вы можете поднимать и новые там, где их спрятал Кафкар. (Этот режим есть в каждом царстве.) С каждым новым заклинанием находится и определенное количество маны, достаточное для данного чародейства. Или же она охраняется поблизости каким-либо демоном. Так что будьте внимательны, в том числе и к тому, что происходит у вас за спиной.

Сами заклинания находятся внутри урн. Для того, чтобы подобрать чару, просто пролетите над данной урной. Полученные новые заклинания добавляются в меню чар. Накладываются

заклинания использованием левой и правой кнопок мыши (соответственно для левого и правого Камня Заклинаний, выбранного предварительно в строке статуса.)

Перед тем, как перейти к общему перечню заклинаний, отметим, что многие из них действуют лишь некоторое время, после чего их приходится накладывать вновь.

Список Заклинаний

В игре имеется двадцать пять базовых заклинаний. Каждое из них имеет три уровня силы. Таким образом, в новой игре можно применить семьдесят пять разновидностей заклятий! Более мощные уровни заклинаний становятся доступными, только когда вы наберете достаточно опыта в использовании этого заклинания.

В приводимом ниже перечне первое действие каждой чары является основным, базовым. (О вызове меню заклятий, выборе нужных и так далее мы расскажем чуть ниже).

— **FIREBALL.**

1. **FIREBALL** — выпускает огненный шар разрушительной энергии.

2. **RAPID FIREBALL** — то же самое, но большей мощности.

3. **FIRE STORM** — вызывает вокруг атакуемой цели настоящий огненный шторм.



— **POSSESSION.**

1. **POSSESSION** — дает вам контроль над любой свободной маной.

2. **MANA MAGNET** — внутри определенного выбранного радиуса вся мана становится вашей.

3. **MANA LOCK** — не дает другому игроку завладеть вашей маной, кроме как использовать такое же заклятие.

— **CASTLE.**

1. **CASTLE** — создает замок, в который при помощи воздушного шара собирается вся контролируемая вами мана. Дополнительные «замковые» заклинания могут быть направлены на то же место. Они расширяют замок и дают возможность выпускать больше шаров для сбора маны.

2. **FIRE TOWER** — устанавливает на замке специальные башни, которые ведут огонь по всем тварям и другим игрокам, если они пытаются атаковать ваш замок.

3. **LIGHTNING TOWER** — примерно то же, что и предыдущее, но стрельба ведется более яростно, целыми потоками огня, имеющими гораздо большую разрушительную мощь.

— **SPEED UP.**

1. **SPEED UP** — позволяет вам избежать многих нежелательных столкновений с врагом, используя двойную скорость и вперед, и назад (в зависимости от вашего текущего направления движения).

2. **SUPER SPEED** — скорость увеличивается в три раза.

3. **SUPER SPEED PLUS** — самый быстрый вариант, в четыре раза! Правда при этом очень сложно удержать ковер в нужном направлении.

— **METAMORPH.**

1. **METAMORPH 1** — временно превращает вас в пчелу (днем) или муху (в ночных миссиях). При этом вы получаете возможность использовать все особенности функционирования этих тварей (см. ниже).

2. **METAMORPH 2** — превращает вас в **CYMMERIAN.**

3. **METAMORPH 3** — превращает в мощного летающего дракона **WIVERN.**

— **HEAL.**

1. **HEAL** — ненамного восстанавливает здоровье.

2. **AID** — более мощное заклинание исцеления. Действует дольше и добавляет больше баллов здоровья.

3. **CONSTITUTION** — восстанавливает здоровье до максимально возможного значения на короткий период.

— **SHIELD.**

1. **SHIELD 1** — увеличивает сопротивляемость вражеским атакам на 25%.

2. **SHIELD 2** — то же, но действует в два раза дольше.

3. **INVULNERABLE** — дает полную защиту от врагов на один удар.

— **LIGHTNING.**

1. **LIGHTNING** — выстрел молнией во врага.

2. **THUNDERBOLT** — удар грома, высвобождающий целую бурю молний.

3. **THUNDERSTORM** — создает настоящий шторм. Вдвое мощней, чем предыдущее заклятие.

— **REBOUND.**

1. **REBOUND 1** — любой неприятельский выстрел отражается и летит в самого противника.

2. **REBOUND 2** — двойная версия предыдущей чары.

3. **AMPLIFY** — все то же самое, но вдвое увеличиваются поражения, наносимые сопернику.

— **METEOR.**

1. **METEOR 1** — стреляет в любого противника массивным камнем.

2. **METEOR 2** — то же самое, но вдвое большей разрушительной силы.

3. **METEOR 3** — то же, но еще более грозное.

— **TELEPORT.**

1. **TELEPORT 1** — вы немедленно возвращаетесь в свой замок.

2. **TELEPORT 2** — то же самое, но можно использовать еще один раз. При этом вы вернетесь туда, откуда перед этим были телепортированы.

3. **CASTLEPORT** — неоднократно используется, чтобы мгновенно перемещаться между вашей текущей позицией, замком и крепостями всех остальных игроков, находящихся в игре.

— **INVISIBLE.**

1. **INVISIBLE** — на некоторое время скрывает вас маской невидимости. Однако вас все-таки могут заметить другие игроки и монстры.

2. **POSSESS INVISIBLE** — эта версия невидимости нарушается в тот момент, когда вы накладываете заклинание **POSSESSION.**



3. **ATTACK INVISIBLE** — высший уровень заклинаний невидимости, позволяющий использовать атакующие заклинания, оставаясь абсолютно незаметным для противника.

— **BEYOND SIGHT.**

1. **BEYOND SIGHT** — позволяет видеть расположение всех других игроков и воздушных шаров.

2. **SEE INVISIBLE** — снимает заклятие невидимости, примененное неприятелем.

3. **TRUE SIGHT** — комбинированная версия двух предыдущих заклинаний, дающая возможность уничтожить все покровы, которыми прикрывается враг (то есть, видеть их позицию, воздушные шары и снимать с них маску невидимости).

— **STEAL MANA.**

1. **STEAL MANA** — налагается на противника, чтобы украсть у него часть принадлежащей ему маны.

2. **DOUBLE STEAL** — то же самое, но маны похищается в два раза больше.

3. **RANSACK** — украсть десятую часть маны, собранной в замке, принадлежащем неприятелю. При этом украденные шары оказываются рядом с вашим замком, готовые к наложению заклятия **POSSESSION.**

— **ALLIANCE.**

1. **ALLIANCE 1** — заставляет всех тварей определенного вида, находящихся в радиусе действия заклинания, сражаться на вашей стороне некоторое время.

2. **ALLIANCE 2** — шире радиус действия и больше продолжительность «союзничества».

3. **ALLIANCE 3** — все то же, но количественно еще значительней и радиус, и время.

— **DUEL.**

1. **DUEL** — наложить на цель, чтобы автоматически замкнуть друг друга в бою.

2. **MANA DRAIN** — то же самое, но к тому же вы вытягиваете из врага его ману и забираете ее себе.

3. **HEALTH DREAN** — противник лишается части своего здоровья, которое, перейдя к вам, увеличивает ваши жизненные силы.

— **TREMOR.**

1. **TREMOR 1** — производит землетрясение, которое наносит повреждения любому игроку или твари, находящейся в радиусе действия.

2. **TREMOR 2** — то же, но больше радиус действия и продолжительность толчков.

3. **TREMOR 3** — мощнейшее из заклинаний «тряски». Производит жесточайшие колебания с наибольшим радиусом и продолжительностью действия.

— **CRATER.**

1. **CRATER 1** — на поверхности земли появляется дыра, в которой гибнет любая, оказавшаяся в этом месте тварь.

2. **CRATER 2** — дыра еще больше.

3. **CRATER 3** — дыра самых больших размеров.

— **EARTHQUAKE.**

1. **EARTHQUAKE 1** — землетрясение более эффективное, чем **TREMOR.** При этом под ногами наземных тварей появляются громадные трещины.

2. **EARTHQUAKE 2** — действует дольше и более мощное.

3. **EARTHQUAKE 3** — чтобы все сделать по-настоящему трясущимся и разрушающимся.

— **VOLCANO.**

1. **VOLCANO 1** — создает небольшой вулкан, который выплескивает немного лавы.

2. **VOLCANO 2** — вулкан размером побольше. Это же касается и лавы.

3. **VOLCANO 3** — огромный вулкан и лавы гигантское количество.

— **SUMMON ARMY.**

1. **SUMMON ARMY 1** — после его наложения восемь гигантских пчел (днем) или мух (ночью) будут искать и атаковать вражеских игроков и их замки.

2. **SUMMON ARMY 2** — на вашу сторону переходят четыре **CYMMERIAN,** охотящиеся на ваших соперников и разрушающие вражеские замки.

3. **SUMMON ARMY 3** — то же, но на вашей стороне два дракона **WYVERN.** При этом, учитывая мощь ваших временных «союзников», противнику придется очень несладко.

Особое внимание обратите на то, что если в указанной местности поблизости нет других колдунов, вызванные вами твари исчезают.

— **GRAVITY WELL.**

1. **GRAVITY WELL 1** — засасывает тварей и врагов, удаляя их с поля боя.



2. **GRAVITY WELL 2** — более мощная версия предыдущего, но с большим радиусом действия и большей продолжительностью.

3. **GRAVITY WELL 3** — самое сильное из «гравитационных» заклятий. Гигантский колодец уносит максимально возможное количество врагов.

— **WIRLWIND.**

1. **WIRLWIND 1** — наземные твари засасываются смерчем.

2. **WIRLWIND 2** — более разрушительная и продолжительная версия.

3. **WIRLWIND 3** — самый мощный вариант смерча.

— **FOOL'S MANA.**

1. **FOOL'S MANA** — создает много шаров фальшивой маны. Когда враг накладывает на нее **POSSESSION,** отвечает выстрелом небольшой молнии.

2. **RAPID FIRE FOOL'S MANA** — то же самое, но стреляет уже не одиночным залпом, а ведет продолжительный огонь.

3. **LIGHTNING FOOL'S MANA** — то же, но обстрел осуществляется настоящими молниями.

— **MAGIC MINE.**

1. **MAGIC MINE 1** — магическая мина, которая заряжается каким-либо боевым заклинанием (**FIREBALL, METEOR, WIRLWIND** и т.д.). Однажды заряженная, она остается невидимой для глаз врага и дважды стреляет в противника, если тот оказывается в ее радиусе действия. Однако по прошествии некоторого времени, если устройство не работало, оно становится вообще неактивным.

2. **MAGIC MINE 2** — более сильное, так как стреляет во врага четыре раза и действует более длительное время.

3. **MAGIC MINE 3** — самое мощное. Восемь выстрелов и наибольшее время действия.

Меню заклятий

Чтобы в процессе игры выйти в меню выбора заклинаний, нажмите и удерживайте **CTRL.** При этом перечень имеющихся чар появится в нижней части экрана. Там есть место абсолютно для всех заклятий. Вы можете выбрать нужное из имеющихся, щелкнув курсором на его изображение.

Когда чара выбрана и установлена, отпустите клавишу **CTRL,** и меню заклятий закроется.

При накладывании заклятий, магический заряд летит автоматически на ближайшую к вам агрессивную цель, поэтому главное в игре — не прицелиться точно (это произойдет и без вашей помощи), а правильно и по делу выбрать нужную в данный момент «специальную способность».

Чтобы установить заклинание под кнопку мыши, откройте это меню и засветите курсором желаемую икону. Так как все заклятия имеют три уровня, появятся и три названия каждого из них. Выберите уровень заклинания, который вы хотите, и нажмите левую или правую кнопку мыши. Соответственно этому на выбранном камне статуса заклятия (вверху справа) появится его изображение.

Однако двух заклинаний недостаточно для того, чтобы справиться со всеми ужасами, которые ожидают вас в Нижнем Мире. Чтобы получить дополнительное, засветите нужную икону и нажмите **SHIFT.** После этого щелкните левой или правой клавишей мыши, и на иконе заклинания появится небольшой треугольник. Во время полета вы можете «прокручивать» дополнительные заклинания, удерживая **SHIFT** и повторно нажимая клавиши мышки (в зависимости от того, где хотите установить новую чару). При появлении нужной иконы отпустите **SHIFT** и можете пользоваться новыми возможностями сколько угодно (пока не иссякнет энергия).

Когда в меню заклинаний засвечивается икона с очередным магическим свойством, внизу появляется полоска, обозначающая имеющийся уровень маны для данных чар. Верхняя часть белой полоски добавляется каждый раз, когда заклинание применяется на практике. Однако, чтобы это произошло, вся полоска маны заклятия должна быть заполнена серым цветом.

Часть сильнейших заклинаний в меню будут не активны до тех пор, пока вы не соберете в своем замке достаточное количество маны.

ЗВЕРИ И ДЕМОНЫ

Нижний Мир населяет огромное количество тварей Виссулута, инфицированных его злом.

Среди всех опасностей, поджидающих вас, самые неприятные — это семь демонических слуг Виссулута, которые командуют царствами за пределами стен его крепости. Эти семеро были когда-то могучими колдунами в обычном мире. Но они использовали свои возможности для сил зла и были за это прокляты на вечную жизнь в **NETHERWORLD.** Все они верно служат владыке тьмы и яростно защищают свою собственную территорию.

Прокладывая себе путь к решающей схватке с Виссулутом, вы будете встречаться также со все более злыми и сильными зверями, а также с лучше вооруженными демонами, обладающими более мощными заклятьями. Чтобы победить врага, нужно его изучить. Хотя бы теоретически. Именно это мы и предлагаем вам сделать.

Семь слуг Виссулута

NYPHUR (Меняющий Облик).

Этот изменяющий свой облик колдун, — первый страж внешних царств Нижнего Мира. Хотя он и преклоняется чрезмерно своему хозяину, тем не менее он серьезно относится к своему делу, когда приходит время защищать первую линию обороны от вторгающихся. Обычно он принимает форму гигантского паука с человеческой головой, внушая панический страх противникам.

Жестокость делает его мощным и крайне опасным врагом. Однако он часто забирается на территории, не входящие в его царство, и большие путешествия делают его уязвимым для ваших атак.

RUHN (Разрушитель).

Анархия и жестокость — фирменные знаки этого колдуна-рептилии, повелителя внешнего царства **T’KLOM.** Приверженность

хаосу заставляет его оставаться внизу иерархии Нижнего Мира. Виссулут считает этого слугу верным и мощным, но недостаточно ответственным для того, чтобы отвечать за более богатое царство.

JARK (Охотник).

Для мантикор Черных Равнин Джарк — настоящий бог. Его контроль над зверями настолько незыблем, что они умрут, если он не будет командовать ими. И этим Джарк удовлетворен сполна. Он не ищет ни большей силы в соседних царствах, ни большей любви своего хозяина, потому что его лояльность и так практически неограничена. Тем не менее он всячески поощряет вражду между Нифиром и Раном, а также сам с удовольствием возглавляет стаи мантикор, устраивая налеты на их царства.

BELIX (Безжалостный).

Это первый маг, начавший служить Владыке Демонов, за что и был вознагражден заклинаниями, силой и богатством, которые вообще недоступны воображению. Его верность росла с каждой получаемой наградой. Но в конце концов, пожираемый ревностью, он попытался украсть Приш, королеву Внутренних Царств.

Используя уловки и колдовство, он вызвал ее в свое царство, пленил и сказал Виссулуту, что она мертва. Когда его хозяин узнал, что произошло в действительности, он вырвал Беликсу глаза и язык и имплантировал ему в лоб единственный магический глаз, чтобы в будущем всегда быть в курсе того, что тот замышляет.

ELYSSIA (Тренер).

Имя Элиссия помнят царства смертных, как великого стратега, которая в свое время почти выиграла Войну Колдунов. В течение непродолжительного времени она даже правила всем миром. Однако затем была побеждена ордами других колдунов, которые, видя угрозу своему собственному существованию из-за ее власти, объединились и нанесли совместный удар.

Тем не менее, она создала множество заклинаний и по-прежнему активно упражняется в их использовании. Элиссия — прекрасный генерал Виссулута и страшный враг кому бы то ни было еще.

YRAGORE.

Когда Владыка Демонов планировал свою войну против человечества, он собирал самых могущественных союзников-колдунов, которых только мог объединить под своим знаменем, независимо от того, живы они или мертвы. Одним из самых последних, кого из могилы вызвал Виссулут, был Ирагор, настоящий маг и воин времен древности. Именно Ирагор привел виверн (см. «Бестиарий») с гор Огненной Бури под контроль Виссулута.

Однажды вор попытался украсть секреты заклинаний Ирагора и наложить проклятье, которое заставило бы его забыть потерю. Вор погиб в горах, а Ирагор теперь охраняет их в мучениях.

PRISH.

Королева Внутренних Царств. Высшая Жрица Нижнего Мира и сожительница самого Владыки Демонов, Приш — самая мощная колдунья царств. Она находится под полным покровительством Виссулута, правит, вселяя страх и невероятную жестокость по отношению ко всем обитателям царств, неважно смертные ли это, колдуны или монстры.

Бестиарий Нижнего Мира

ARCHER (стрелки) — эти одержимые злом люди находятся в каждом царстве и атакуют всех, оказавшихся в их поле зрения, стрелами своих луков.

BEE (пчелы) — летают обычно роями и атакуют и вас, и ваш замок. Единственное оружие — смертоносные жала. Поэтому они должны приблизиться к вам вплотную, чтобы поразить ядом.

CASTLE ARCHER (стрелки в замках) — они находятся только в замках и не ходят по миру, отсиживаясь в своих крепостях, защищая их стрелами, атакуя вас, когда вы пролетаете поблизости.



CYMMERIAN (киммерийцы) — это крылатые твари, летающие по миру в поисках добычи. Уничтожить киммерийцев сложно, и стреляют они молниями. После смерти от них не остается маны, только группа быстродвижущихся и трудноуязвимых жуков. Они перемещаются по земле и воде в поисках вашего замка, а найдя, начинают грызть каменные стены, причиняя крепости невосполнимый ущерб. Жуки легко уничтожаются с одного выстрела, однако скорость их передвижения настолько велика, что только точное заклинание может остановить их.

DEVIL (дьяволы) — эти небольшие, рогатые дьяволы странствуют и по земле, и по воде. Они атакуют молниями и достаточно мощны, чтобы можно было быстро их уничтожить. Большая скорость передвижения дьяволов требует от вас повышенной точности стрельбы.

DRAGON (драконы) — летающие, состоящие из сегментов твари, способны уворачиваться от простых заклинаний, хотя чарами помощнее поразить их не очень сложно. Охотятся порознь и атакуют шаровыми молниями средней силы.

FIREFLY (огненные мухи) — летают роями и не атакуют, если вы не нападете на них первым. Когда же дело доходит до боя, их ядовитые жала очень сильны, но мух и уничтожить довольно просто.

GOAT (козлы) — гнутые твари, которые стадами бродят по поверхности земли. Они не имеют атакующих возможностей и просты для уничтожения. Это замечательный и легкий источник маны.

HYDRA (гидры) — большие многоголовые наземные звери, которые атакуют всех появившихся в их поле зрения. Это самые мощные из всех тварей Виссулута. Каждая голова должна быть уничтожена, чтобы сама тварь умерла, и каждая голова восстанавливается, если остальные не были отрублены в течение короткого срока. Гидры стреляют довольно мощными молниями из каждой пасти. В результате образуется целый вихрь огня.

LEVIATHAN (левиафаны) — водные твари, которые плавают в глубинах моря и поднимаются к поверхности, если цель находится поблизости. Когда левиафан появляется, он делает это только для того, чтобы атаковать. Может нанести очень большой урон и труден для уничтожения, особенно если прячется в воде, чтобы избежать выстрелов.

MANA WORM (черви маны) — они созданы из чистой маны, не могут быть разрушены и не имеют атакующих способностей. Тем не менее они могут быть одержимы (заклинание **POSSESSION**) любым игроком, владеющим замком, и тогда червь начинает ползти к крепости того, кто наложил заклинание, чтобы там превратиться в его замковую ману. Чем дольше эта тварь существует в игре, тем больше в ней накапливается чистой маны.

MANTICORE (мантикоры) — быстрые наземные животные, которые стаями бродят по миру. Они атакуют, едва увидев врага, используя парализующие выстрелы, временно замедляющие реакцию игрока. Эти заряды имеют кумулятивный эффект и, если вы достаточно заторможены, мантикоры приближаются, чтобы нанести поражающие удары. Для уничтожения этот противник достаточно тяжел.

MOON DWELLER (лунные жители) — существующие в верхних слоях атмосферы, они ищут шары маны на земле и, когда находят, опускаются, чтобы забрав их, увеличить свое собственное количество маны. Кормясь маной, они атакуют любого игрока мощными выстрелами молний. Когда имеющейся маны недостаточно, они опускаются на низкую высоту, где их можно увидеть и атаковать. Лунных жителей сложно уничтожить, но в них содержится большое количество маны, а за это стоит побороться.

SENTINEL (стражи) — созданные из камня, стражи — наземные твари, достаточно медлительные. Они видят на большие расстояния и атакуют игроков мощными потоками молний. Будучи сделанными из камня, стражи практически неуничтожимы.

SKELETON (скелеты) — если их не остановить, скелеты атакуют вас самих и ваш замок стрелами. Они ненавидят людей-стрелков, которые охраняют города и деревни, и убивают их, чтобы увеличить численность своей армии Нежити.

SPIDER (пауки) — быстрые и трудные для уничтожения, пауки ползают по миру в поисках игроков, чтобы атаковать их. Они стреляют паутиной, которая временно парализует вас, не давая двигаться и позволяя паукам молниеносно приблизиться и напасть.

ROGLODITE (троглодиты) — большие пещерные жители, очень сильные и опасные. В качестве боеприпасов они используют большие булыжники, хотя их размеры делают камни, на первый взгляд, неподъемными.

WORM (черви) — легко узнаваемые по своим сегментированным телам, эти наземные твари вооружены молниями, которые могут поразить вас и ваш ковер, если вы не будете достаточно аккуратны.

WYVERN (виверны) — это настоящий летающий кошмар. По сравнению с ним дракон выглядит настоящей овечкой. Вооружены скорострельными молниями и неуязвимы для заклинаний рикошета. Атакуют замки и, даже будучи серьезно израненными, могут быстро восстановить свое здоровье.

ZOMBIE (зомби) — это настоящая армия Нежити, которая бродит по земле в поисках игроков, из которых они сосут ману. Хотя их несложно уничтожить, умение выкачивать из вас ману может привести к тому, что вы не сможете вовремя нанести разящий удар. Зомби полупрозрачны и, соответственно, почти невидимы, пока вы не окажетесь слишком близко. В этом случае они могут появиться во всей своей красе. Кроме того, зомби могут красть заклинания и предметы.



ВЛАДЕНИЯ ВИССУЛУТА, ИЛИ ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ МИССИЙ В НИЖНЕМ МИРЕ

Виссулут — владыка большей части Нижнего Мира. Его королевство разделено на царства, где вам и придется биться с ордами зверей и демоническими слугами Верховного Колдуна.

Краткое описание обстановки, в которой будет проходить каждая миссия.

1. Ваше первое направление — древний город **JAHWL,** где живут души проклятых. Это одно из самых слабо защищенных царств. Ночная миссия не должна поставить перед вами какие-либо особые проблемы.

2. Остров Копах когда-то был захвачен великой колдуньей Пайяхандрой. Однако Виссулут выгнал ее из своего убежища, и она

сбежала, оставив большое количество заклинаний. Теперь остров охраняется одним из низших демонов владыки тьмы.

3. Земля меняющего обличье демона Нифира. Очень солидно защищена. Для того, чтобы атаковать днем, имея при этом не так много заклинаний, нужно быть настоящим храбрецом.

4. Мир пауков — это закрытая со всех сторон пещера, наполненная стреляющей паутиной угрозой. Реки лавы освещают стены пещеры таинственным красным светом. Сталактиты, сталагмиты и узкие проходы сделают маневрирование ковром достаточно сложным.

5. Внешний мир Т'Клома, где Нифир и Ран борются друг с другом за превосходство. Вам нужно будет избегать обоих, когда вы будете летать среди островов этого царства. От того, что задание дневное, вам не станет легче.

6. Лабиринт пропащих душ — это подземное логово Нежити. Многие вошли сюда в поисках Великой Силы, которая якобы здесь скрыта, но никто не вернулся, чтобы рассказать об ужасах, которые содержит пещера.

7. Горы Перилиума (Опасности) охраняются тремя слугами Виссулута, которые вместе правят над каменными пиками. Не расслабляйтесь при виде обыкновенного пейзажа, иначе вы быстро превратитесь в камень под потоком заклинаний. Атаковать нужно под покровом тьмы. Только в этом случае у вас будет шанс победить.

8. В Черные Поля можно проникнуть только сквозь тоннели между горами. Пролетите сквозь пещеры, используя умение управлять ковром, но будьте осторожны — пещеры кишат ужасами.

9. Черные Поля — это каменная область, управляемая Джарком, владыкой средней части Нижнего Мира. Здесь живут ужасные звери, которых до сих пор не видел ни один живой человек. Тем не менее пересечь эту область необходимо, так как другого пути у вас нет.

10. Пока вы пересекали Черные Поля, здесь была чернейшая ночь. Холмистые пустоши Киммерии, лежащие перед вами, — это смертельное место, если посещать его при дневном свете. Вам понадобится очень хорошо охранять свой замок против многочисленных тварей, живущих здесь.

11. Ночной перелет над Киммерийским морем. Остерегайтесь всего того, что плавает под волнами, и помните, что здесь нет земной поверхности, над которой можно пролететь, чтобы избавиться от угрозы, исходящей из морских глубин.

12. Века назад Владыка Демонов усмирил армию колдунов, восставших против него, и навечно похоронил их в камнях.

Теперь вам нужно странствовать по пещерам, где эти колдуны в течение веков никем не беспокоились. После столь длительного времени мучений, они не будут стесняться в средствах, чтобы остановить вас.

13. Когда-то прекрасный Галифур, горный район с заснеженными пиками, сияющими в солнечном свете. Тем не менее все здесь не так сладко. Это царство разделено войной между четырьмя лордами колдунов, которых вам перед этим удалось изгнать из внешних царств.

14. Путь в Нижний Мир, который вы ищите, затерялся в жестоких огненных пиках. Вам надо осторожно пройти сквозь эту область, так как у вулканического острова плохой темперамент, и потоки жидкого пламени могут доставить вам массу неприятностей.

15. Под вами лежит район Зиггогг. Из этого темного и ужасного места Виссулут выбирает сильнейших тварей, чтобы присоединить их к своей армии. Теперь вам нужно встретить натиск самых жестоких обитателей темного владыки.

16. Район Темной Лавы — шахтная цивилизация древних, наполнен новыми опасностями. Избегайте потока разрушений, выделяющихся из этой ужасной дыры.

17. Арены К'Ланнеша печально известны во всем Нижнем Мире своими смертельными состязаниями, которые там происходят. Сейчас ваши враги приготовили специально для вас особый сюрприз, так что вам на все сто процентов придется использовать летательные и магические умения.



18. Горы Огненной Бури — это каменное плато, окруженное пустынями. Область управляется одним из самых мощных слуг Виссулута, который командует одними из самых сильных тварей Нижнего Мира. Вам будет достаточно сложно проложить себе путь сквозь этот ужасный район.

19. Все слуги Владыки Демона, которых вы одолели до этого, приготовились атаковать вас ночью в каменной пустыне.

20. Люди, которым некуда бежать и негде скрыться, подверглись атаке армии Виссулута. Владыка Демон знает, что вы не сможете отступить, и наблюдает со стороны за продолжающейся резней, надеясь уничтожить вас при свете дня. Этот вызов вы вынуждены принять.

21. Вы вошли в лабиринт тоннелей и пещер, где большие камни в любой момент могут упасть на вас. Кроме того эти тоннели — жилище ужасной армии, собранной одним из слуг Виссулута с целью атаковать вас.

22. Пересеките долину Гидры ночью. Это ваша единственная надежда достигнуть живым столицы владений Владыки Демона.

Когда вы приблизитесь к крепости Виссулута, опасности еще более усилятся.

23. Рассвет поднимается над городом Ятнар, столицей королевства Виссулута. Из каждого здания, из каждой кровавой башни появляются жуткие враги, число которых даже сложно себе представить. Это проклятое место, наиболее страшное во всем Нижнем Мире.

24. Возвышающаяся над городом цитадель Виссулута защищена щитом, сквозь который не могут проникнуть ваши чары. Тем не менее под разрушенным после очередной миссии городом Ятнар есть катакомбы, которые могут привести вас к тайному входу в крепость. Испытание настолько трудное, что не идет ни в какое сравнение с предыдущими «тоннельными» уровнями.

25. Наконец-то вы достигли цитадели Виссулута. Огромная крепость — источник максимальных сил Владыки Демона. Именно здесь он особенно могуч. Уничтожьте покров тьмы, за которым спрятался хозяин, и используйте все свои летательные таланты, чтобы избежать жутких атак противника перед финальным поединком...

УПРАВЛЕНИЕ

Управление с клавиатуры

R — изменить разрешение экрана.

P — пауза в игре (не для сетевой игры).

ESC — прервать текущую миссию.

ENTER — вызов большой карты уровня и возврат к полноэкранному игровому изображению.

M — изменение громкости музыки.

V — изменение громкости звучания спецэффектов.

O — показать текущую цель.

1...8 — послать сообщение (для сетевой игры).

F1 — включение/выключение режима подсказок.

F2 — включение/выключение режима помощника в полете.

F3 — переключение между быстрой и обычной скоростью в игре.

F4 — включение/выключение режима звучания речи персонажей.

F5 — включение/выключение звучания спецэффектов.

F6 — включение/выключение звучания музыки.

F7 — корректировка яркости свечения экрана.

F8 — включение/выключение имени играющего.

Левая кнопка мыши — выстрел заклинанием из левого камня чар.

Правая кнопка мыши — выстрел заклинанием из правого камня чар.

UP — увеличение скорости полета вперед.

DOWN — торможение и увеличение скорости полета назад.

LEFT — смещение влево.

RIGHT — смещение вправо.

LEFT + **RIGHT** — вращение ковра по горизонтали против часовой стрелки.

BACKSPACE — остановиться.

SHIFT + **левая кнопка мыши** — перебрать дополнительные заклинания для левого камня чар (вперед).

SHIFT + **правая кнопка мыши** — перебрать дополнительные заклинания для правого камня чар (вперед).

SHIFT + **L** — разрушение вашего последнего установленного замка.

SHIFT + **F1** — включение/выключение отражений в воде.

SHIFT + **F2** — включение/выключение изображения неба.

SHIFT + **F3** — включение/выключение отображения теней.

SHIFT + **F4** — включение/выключение источника света.

SHIFT + **F5** — включение/выключение панели статуса и карты («Всевидящего Глаза»).

SHIFT + **F6** — изменение яркости панели статуса.

SHIFT + **F7** — включение/выключение отражения теней от построек.

ALT + **левая клавиша мыши** — перебрать дополнительные заклинания для левого камня чар (назад).

ALT + **правая клавиша мыши** — перебрать дополнительные заклинания для правого камня чар (назад).



В режиме полета

[— увеличить размер игрового экрана.

] — уменьшить размер игрового экрана.

I — запустить ввод сообщения.

C — калибровка шлема, если ваш компьютер оснащен таковым.

CTRL — открыть меню заклинаний.

В меню заклинаний

SHIFT + левая клавиша мыши — включение/выключение заклятия для левого камня чар.

SHIFT + правая клавиша мыши — включение/выключение заклятия для правого камня чар.

Левая клавиша мыши — установить заклятие на левый камень чар.

Правая клавиша мыши — установить заклятие на правый камень чар.

В режиме карты миссии

ALT — информация об игроке.

Режим панели опций

D — вызвать панель опций непосредственно в игре.

Левый щелчок мыши — уменьшить значение выбранной опции.

Правый щелчок мыши — увеличить значение выбранной опции.

Экран карты Нижнего Мира

O — показать задания на очередной уровень.

На джойстике GamePad кнопки распределены следующим образом:

— **голубая** — огонь правым заклинанием;

— **красная** — огонь левым заклинанием;

— **зеленая** — открыть/закрыть меню заклинаний;

— **желтая** — используется, удерживая, вместе с направлениями движения, чтобы работать в режиме «курсорных» стрелок клавиатуры (см. «Управление с клавиатуры»).

ИГРА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ УЧАСТНИКОВ

В игре для многих игроков все участвующие должны запустить свою собственную копию игры. Максимальное количество игроков — восемь.

Цвета колдунов:

— **белый** — ваш;

— **красный** — Нифир;

— **зеленый** — Ран;

— **фиолетовый** — Джарк;

— **голубой** — Беликс;

— **розовый** — Элиссия;

— **коричневый** — Ирагор;

— **оранжевый** — Приш.

Посылка сообщений по ходу сетевой игры:

I — войти в режим ввода сообщений;

SHIFT + **F1...F8** — использовать.

F9 — выбрать, кому посылается сообщение;

CTRL — принять сообщение;

ESC — прервать сообщение.

Ввод текста сообщения с клавиатуры.

Вот в основном и все об игре «Magic Carpet—2: The Netherworlds». Остается только пройти первые двадцать пять миссий и, как обычно, с нетерпением ждать дополнительных, как это было с первым Волшебным Ковром...

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Magic Carpet—2: The Netherworlds
Год: 1995
Фирма: Bullfrog
Размер CD: 175 Mb
Игроков: 1 и до 8 по сети
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

NBA LIVE 95

Известнейшая фирма «Electronic Arts» с завидным постоянством выпускает по два-три классных спортивных симулятора каждый год, а ее торговая марка «E.A.Sports» и слоган «If it’s in the game, it’s in the game» давно знакомы почитателям компьютерного спорта и являются для них своего рода «знаком качества». И 1995 год не стал исключением в этой старой доброй традиции. Фирма «Electronic Arts» представила на суд зрителей новый симулятор баскетбола, сразу же попавший на первые строки сводных топов по играм для IBM PC и уверенно занявший первую позицию в разделе компьютерного спорта.

Почему же выбор пал именно на эту программу?

Во-первых, баскетбол входит в первую тройку самых популярных в мире видов спорта и имеет многомиллионную армию поклонников, а во-вторых, для «Electronic Arts» выпуск в свет нового баскетбольного симулятора является логическим продолжением работ, начатых еще шесть лет назад.

Да, именно в 1989 г. с «конвейера» фирмы сошла игра под названием «Lakers vs Celtics and the NBA Playoffs», которая в свое время имела ошеломительный успех. При скудных возможностях EGA-графики игра тем не менее была динамична и увлекательна, обладая неплохой анимацией и богатой статистикой. Одним словом, первый блин не был комом.

Спустя три года была создана игра «Michael Jordan in Flight», вошедшая в «золотой» фонд «Electronic Arts». Это был поистине шедевр, великолепно исполненный и не имеющий аналогов (см. Энциклопедию компьютерных игр, т.2).

Но гении из «Electronic Arts» не привыкли долго почивать на лаврах и двинулись к новым вершинам, избрав полигоном для опробирования новых идей 16-битный формат игровых приставок (Sega и SuperNintendo). В течении достаточно короткого промежутка времени они умудрились создать три великолепных игры для видеоприставок, эволюционно внедряя в них свои новые идеи и разработки. И, наконец, подошли к их воплощению на IBM PC.

«NBA Live 95» — новая мультимедийная игра для PC CD-ROM, описанию которой и посвящена эта статья.

Название говорит само за себя, лаская слух знатоков и болельщиков. Сразу становится понятно, что речь идет о баскетболе самой что ни на есть высочайшей пробы, каким является баскетбол Североамериканской Национальной баскетбольной ассоциации (NBA). Кстати, «NBA Live 95» является официальным лицензионным продуктом этой организации. Второе слово в

названии игры готовит к тому, что подача материала будет осуществляться в виде прямой телевизионной трансляции.

Да, что говорить, «NBA Live 95» имеет столько новых находок и нестандартных решений в различных аспектах, из которых складывается игровая программа, что только их перечисление займет неприлично много места на бумаге и отнимет слишком много вашего внимания.

Поэтому постараемся очень коротко изложить основные достоинства и особенности, присущие «NBA Live 95»:

— возможность проведения полного сезона NBA, состоящего из 82-х игр, серий плейофф и выставочных матчей;

— все двадцать семь команд NBA, две команды звезд «All-Stars» и четыре независимых команды с вымышленными названиями;

— все игроки команд NBA с рейтингом по шестнадцати категориям, полные статистические данные каждого из них по итогам сезона 1993-1994 гг., фотографии спортсменов;

— возможность обмена игроками и комплектование собственных команд;

— возможность применения стандартных комбинаций как в защите, так и в нападении, использование различных тактических схем и построений;

— телевизионный стиль показа игры в проекции на игровую площадку под углом тридцать градусов;

— реальный антураж игровых площадок на стадионах команд NBA;



— «фирменные» технические приемы звезд Национальной баскетбольной ассоциации, и их замедленный показ в завершающей стадии исполнения;

— режим SVGA высокого разрешения во всех заставках и возможность его поддержания во время непосредственного проведения матчей;

— великолепный стереозвук, полностью передающий атмосферу стадиона, оригинальная музыка в заставках, живой голос комментатора;

— возможность задействовать в игре одновременно четырех участников.

А теперь запустим программу и окунемся в удивительный мир баскетбола, называющийся «NBA Live 95».

После замечательной видеозаставки с фрагментами игры великих баскетболистов современности и представления команд NBA, вы попадете в главное игровое меню **GAME SETUP,** состоящее из следующих опций.

MODE — выбор вида соревнования, в котором вы хотите принимать участие. Вам предлагается:

— **EXHIBITION** — сыграть один выставочный матч;

— **SEASON** — начать новый сезон;

— **PLAYOFFS** — сразу начать игры в серии плейоф;

— **LOAD SEASON** — продолжить ранее начатый сезон;

— **LOAD PLAYOFF** — продолжить игры в ранее начатой серии плей-офф.

STYLE — различные варианты стиля игры, облегчающие или, наоборот, усложняющие управление командой по ходу матчей:

— **ARCADE** — темповой баскетбол с облегченными правилами, где игроки никогда не чувствуют усталости, не совершают невынужденных ошибок, всегда быстры и точны при атаках, не получают повреждений и травм, а также не покидают площадку за соответствующее количество персональных замечаний;

— **CUSTOM** — в данном случае вы сами определяете в опциях **RULES** и **OPTIONS** набор правил и игровых установок для проведения матчей;

— **SIMULATION** — абсолютный реализм, полный набор правил, игроки устают, получают травмы, удаляются с площадки, требуется проведение замен по ходу матча и т.д.

LEVEL — уровни сложности игры разбиты на три категории:

— **ROOKIE** — самый легкий. Достаточно просто забивать мячи в кольцо, противодействие соперника сведено до минимума;

— **STARTER** — средний уровень. Компьютерные игроки серьезно противодействуют вашим атакам;

— **ALL-STAR** — уровень великого баскетбольного шоу, где соперник прекрасно играет как в защите, так и в нападении, здорово совершает отборы мяча, накрывает броски и подбирает мячи под обоими щитами.

QUARTER — выбор времени продолжительности игровой четверти матча. Возможно установить 3, 5, 8 или 12 минут.

Ниже рассмотренных опций на экране монитора вы увидите еще четыре окошка, так же имеющие непосредственное отношение к начальным установкам игры. Направив курсор на первое и раскрыв, рассмотрим его содержимое. Затем проделаем то же и с остальными тремя.

RULES — здесь становится возможным внести коррективы в пункты правил игры, принятые в NBA, соответственно включив их **(ON)** или выключив **(OFF).** А также уменьшить или увеличить степень дозволенных силовых единоборств и физических конди-

ций баскетболистов. Вкратце разъясним содержание всех тринадцати позиций в разделе **RULES:**

— **DEF.FOUL FREQUENCY** — степень вероятности получения персональных замечаний в защите (уменьшение или увеличение происходит плавным перемещением бегунка по шкале);

— **CHARGE FREQUENCY** — вероятность получения фолов в нападении (регулировка происходит аналогично предыдущему пункту);

— **OUT OF BOUNDS** — аут, то есть мяч покинул пределы площадки, выйдя за боковую или лицевую линию;

— **BACKCOURT VIOLATION** — правило, запрещающее команде, владеющей мячом и перешедшей через центральную линию поля на сторону соперника, возвращать мяч на свою половину площадки;

— **TRAVELING** — пробежка. Правило, запрещающее делать с мячом в руках более трех шагов;

— **GOALTENDING** — если после броска мяч снят в нижней части траектории полета над корзиной игроком защищающейся команды, то он будет засчитан;

— **3 IN THE KEY** — правило, запрещающее игроку атакующей команды находиться в ограниченной зоне под кольцом соперника более трех секунд;

— **FOUL OUT** — правила Национальной баскетбольной ассоциации гласят, что игрок, получивший по ходу встречи шесть персональных замечаний, покидает площадку до конца матча;

— **SHOT CLOCK** — на атаку отводится 24 секунды, и если за это время не было произведено ни одного броска по кольцу, то мяч передается сопернику;

— **5 SECOND INBOUND** — если мяч не введен в игру из-за боковой или лицевой линии в течение 5 секунд, то он передается другой команде;

— **10 SECOND HALF COURT** — правило, обязывающее команду, владеющую мячом, перейти на половину соперника в течение 10 секунд после начала отсчета времени, отведенного на атаку;

— **INJURIES** — при включении этой опции, игроки по ходу матча могут при получении травм и повреждений выбывать из игры, как на время, так и до конца встречи;

— **FATIGUE** — при включении данной опции игроки действуют адекватно накопившейся по ходу матча усталости, то есть совершают больше ошибок.

OPTIONS — различные технические настройки, касающиеся как визуальных параметров, так и чисто игровых:

— **MUSIC VOLUME** — регулировка уровня громкости музыкального сопровождения;

— **SPEECH VOLUME** — регулировка громкости комментаторского канала;

— **SF/X VOLUME** — регулировка громкости игровых шумов;

— **CROWD VOLUME** — уровень громкости гула трибун;

— **SHOT CONTROL** — контроль за выполнением бросков игроками вашей команды может осуществляться двумя способами: **PLAYER** или **COMPUTER.** Если вы приняли контроль на себя, то точность броска будет всецело зависеть от того, какую дистанцию, позицию и игровой момент вы избрали для атаки по кольцу. Если вы доверили это компьютеру, он сам выберет траекторию полета мяча и вероятность попадания в корзину в соответствии со статистическими данными и реальными умениями конкретного баскетболиста;

— **COMPUTER ASSIST** — включение/выключение режима компьютерного подыгрыша, при котором значительно увеличивается уровень командной игры;

— **SLOW MOTION DUNK** — включение/выключение специальной функции замедленного показа завершающей стадии фирменных бросков по кольцу звездами NBA;

— **CROWD ANIMATION** — включение/выключение режима «живых» трибун;

— **COURT VIEW** — вам предлагается выбрать уровень разрешения картинки игровой площадки в ходе матчей на экране монитора, в зависимости от возможностей вашего PC и желания. Существует два варианта: **NORMAL** — хорошая VGA-картинка, **HIGH DETAIL** — SVGA высокого разрешения, правда, уменьшенного формата, что несколько утомительно для глаз при длительной игре. В процессе матча вы можете менять этот параметр нажатием на клавишу **F9;**

— **AUTO SUB NOTIFY** — включение/выключение режима, при котором контроль за необходимостью замен игроков вашей команды компьютер производит автоматически.

PLAYERS — сводная таблица всех игроков Национальной баскетбольной ассоциации по состоянию на конец сезона 1993-1994 гг., их основные физические, биографические и статистические данные. Остановимся более подробно на этой опции, так как успех вашей команды во многом зависит от подбора игроков и их возможностей. Перед вами список всех игроков NBA. Справа и внизу «бегунки». Один для перемещения по списку игроков, другой — по статистическим категориям. Внизу экрана вы можете выбрать **STAT LEVEL,** так называемый статистический раздел. Их два. Один приводит данные по сезону 1993-1994 гг., а другой — усредненный рейтинг игроков по итогам выступлений в NBA. Рассмотрим, по каким статистическим категориям приведены данные в каждом из разделов:

— **93/94** — в данном разделе дается статистика по каждому игроку в 27-ми категориях по итогам выступлений в сезоне 1993-1994 гг:

X — номер, под которым выступает баскетболист;

NAME — полное имя и фамилия;

TEAM — команда NBA, за которую выступает спортсмен;

— **POSITION** — позиция, на которой выступает бакетболист на площадке. Она может быть следующей:

POWER FORWARD (PF) — силовой нападающий;

SMALL FORWARD (SF) — маленький нападающий;

POINT GUARD (PG) — разыгрывающий защитник;

SHOOTING GUARD (SG) — атакующий защитник;

CENTER (C) — центровой;

— **HEIGHT** — рост игрока;

— **WEIGHT** — вес игрока;

— **YEARS PRO** — количество лет выступлений в NBA;

— **GAMES** — количество матчей, проведенных за сезон 1993-1994 гг.;

— **MINUTES** — количество минут, проведенных на площадке в этих играх;

— **COLLEGE** — из команды какого университета США игрок был приглашен в NBA (для европейских баскетболистов — из какой страны приехал игрок);



— **FIELD GOALS** — соотношение попаданий в кольцо и количества произведенных бросков с игры;

— **FG %** — процент попаданий с игры;

— **FREE THROWS** — соотношение попаданий и общего количества бросков, произведенных со штрафных;

— **FT %** — процент попаданий с линии штрафных бросков;

— **3 POINTERS** — соотношение попаданий и количества произведенных трехочковых бросков;

— **3 POINT %** — процент попаданий трехочковых бросков;

— **POINTS** — количество набранных очков за сезон;

— **PPG** — средняя результативность за матч;

— **ASSISTS** — количество голевых передач за сезон;

— **STEALS** — количество совершенных за сезон перехватов;

— **BLOCKS** — количество выполненных за сезон блокшотов;

— **TURNOVERS** — количество невынужденных ошибок за сезон;

— **REBOUNDS** — количество подборов, совершенных за сезон;

— **OFF.REB.** — количество подборов под кольцом соперника;

— **DEF.REB.** — количество подборов под своим щитом;

— **PER.FOULS** — количество персональных замечаний в сезоне;

— **EJECTIONS** — количество удалений с площадки за шесть персональных фолов;

— **RATINGS** — рейтинг игроков всех команд NBA, представленный по 16 категориям (максимальный балл может составлять сто единиц). Все игроки, при выполнении тех или иных действий на площадке, выполняют их с той долей вероятности, которая соответствует их рейтингу:

FIELD GOALS — броски с игры;

3 POINTERS — трехочковые броски;

FREE THROWS — штрафные броски;

DUNKING — броски сверху;

STEALING — перехваты;

BLOCKING — накрывание бросков;

OFF.REBOUNDS — подборы в атаке;

DEF.REBOUNDS — подборы в защите;

BALL HANDLING — уверенность в работе с мячом;

OFF.AWARE — атакующие действия;

DEF.AWARE — защитные действия;

STRENGTH — сила;

SPEED — скорость;

QUICKNESS — быстрота;

JUMPING — прыгучесть;

DRIBBLING — ведение, обводка.

При выборе одной из статистических категорий, список игроков трансформируется в соответствии с местами, которые занимают игроки по данному показателю, а наверху экрана появляется **LEAGUE AVERAGE,** то есть средний показатель по лиге в целом.

В опции **PLAYERS** имеется также возможность познакомиться с каждым баскетболистом более детально. Для этого выберите игрока, данные которого вас интересуют, и нажмите на **VIEW.** Перед вами появится фотография спортсмена и все его статистические и иные данные, вплоть до прозвища и руки, которой он бросает мяч. Здесь же возможно провести сравнительный

анализ данного игрока с любым другим в лиге, выбрав для этого **COMPARE.**

Так же в режиме **PLAYERS** существует возможность изменения составов команд. Для этого раскройте **SET ROSTERS** и выберите две команды, между которыми собираетесь произвести обмен игроками. Пометьте баскетболистов, подлежащих обмену. Затем можно сравнить их показатели, нажав **COMPARE,** а после этого — и поменять игроков, использовав режим **TRADE.** Вернуть исходные составы команд позволяет опция **DEFAULT.**

TEAMS — исчерпывающая информация, касающаяся команд, за которые вы можете играть. Все они разбиты на три группы:

— **WEST** — здесь представлены тринадцать команд Западной конференции и команда «All-Stars»;

— **EAST** — все четырнадцать команд Восточной конференции и другая команда «All-Stars»;

— **CUSTOM** — четыре независимые команды.

Выбрав какую-либо, вы можете ознакомиться с ее составом, где игроки стартовой пятерки помечены соответствующими значками с указанием игрового амплуа. Здесь же в опции **VIEW** возможно узнать все данные конкретного игрока команды и с помощью **COMPARE** сравнить его с любым другим. В опции **TEAM INFO** вам предложат ознакомиться с краткой биографией команды и узнать основные вехи ее истории.

Сразу отметим, что команды из группы **CUSTOM** активируются только в выставочных матчах и при условии их полного комплектования игроками любых реальных команд NBA.



На этом закончим обзор пунктов главного игрового меню. Остается только сказать, что многое из опций **PLAYERS** и **TEAMS** будет неоднократно повторяться в том или ином виде в процессе игры, и мы не будем останавливаться на них в дальнейшем подробно. Система подтверждения или отмены различных манипуляций в игровых меню очень удобна и проста — «галочка» в правом нижнем углу — подтверждение, «крест» в левом нижнем — отмена.

Теперь настала очередь сыграть для начала выставочную игру и на ее примере ознакомиться со всеми тонкостями подготовительного этапа перед началом матча, а также и в нем самом. Разобравшись с товарищеской игрой, будет гораздо проще осваивать и запуск более длинных и сложных турниров, так как многие позиции повторяются в точности.

EXHIBITION

На первом экране вам предложат выбрать команды-участницы выставочного матча. Вы можете выбрать клуб и для себя, и для соперника. Каждая команда занимает определенное место среди

всех 27-ми команд лиги по пяти категориям в соответствии с рейтингом по итогам выступлений в сезоне 1993-1994 гг.:

SCORING — результативность;

REBOUNDS — подборы под щитами;

BALL CONTROL — владение мячом;

DEFENSE — игра в защите;

OVERALL — общий уровень команды.

Затем, вы попадаете на экран, где представлена одна из выбранных команд. Здесь находятся следующие пять опций:

ROSTER — состав команды, где вы имеете возможность изменить стартовую пятерку, «перевесив» соответствующий значок напротив фамилии другого баскеболиста;

TEAM INFO — информация о команде;

TRADE — обмен игроков на игроков других команд лиги;

TEAMS — информация о других командах NBA;

PLAYERS — информация об игроках, играющих в NBA.

Всю ту же информацию вы можете получить и о второй команде, нажав на опцию **OTHER TEAM.**

Следующий экран — **SETUP** — полностью посвящен методам управления во время матча. Как мы уже говорили, возможен вариант одновременного участия в игре до четырех человек. Выбор способа управления выполнен очень наглядно. Каждому игроку присваивается определенный цвет, который в дальнейшем будет соответствовать цвету знака, которым помечен баскетболист, находящийся под управлением в данный момент. Также предусмотрена идентификация игроков и запись их личных достижений в меню **USER LOG,** которое можно вызвать на экран нажатием «мыши» в центр полосы соответствующего цвета.

Итак, перед вами четыре цветных полоски с изображенными на них пиктограммами манипуляторов:

RED — красный — джойстик №1;

BLUE — синий — джойстик №2;

YELLOW — желтый — мышь;

GREEN — зеленый — клавиатура.

Передвинув соответствующую пиктограмму на сторону команды, за которую вы предпочли играть, возможно перейти к конфигурации выбранного устройства в пункте **CONFIGURE.**

JOYSTICK ONE (джойстик №1):
— **PASS/SWITCH** — пасс/перевод управления на игрока — **BUTTON A** — кнопка **A;**

— **SHOOT/JUMP** — бросок/прыжок — **BUTTON B** — кнопка **B;**

— **TURBO** — ускорение — **FULL JOYSTICK** — перемещение рукоятки джойстика.

Предусмотрена калибровка джойстика **CALIBRATE** и возможность возвращения к начальным установкам **DEFAULT,** в случае перераспределения функций кнопок джойстика.

JOYSTICK TWO (джойстик №2) — все абсолютно идентично первому джойстику.

MOUSE (мышь):

— **PASS/SWITCH** — пасс/перевод управления — **LEFT MOUSE BUTTON** — левая клавиша мыши;

— **SHOOT/JUMP** — бросок/прыжок — **RIGHT MOUSE BUTTON** — правая клавиша мыши;

— **TURBO** — ускорение — **FAST MOUSE NOVEMENT** — быстрое движение мыши.

Здесь также возможно внести изменение в параметр **MOUSE SENSITIVITY** — чувствительность мыши, и проверить настройку в опции **TEST.**

KEYBOARD (клавиатура):

— **PASS/SWITCH** — пасс/перевод управления — **RIGHT SHIFT;**

— **SHOOT/JUMP** — бросок/прыжок — **ENTER;**

— **TURBO** — ускорение — **INSERT;**

— **DIRECTION** — направление движения — **KEYPAD.**

Естественно, возможно перераспределение всех клавиш или возвращение к начальной установке нажатием **DEFAULT.**

Следующий экран представит вам город и спортивную арену, с которой и будет вестись «телетрансляция» матча. Затем вы еще раз сможете сравнить рейтинги команд и познакомиться поименно с каждым игроком стартовых пятерок обеих команд, насладившись созерцанием огромных фотопортретов знаменитых баскетболистов.

Теперь — о самой игре. Мы не будем излишне заострять ваше внимание на технико-тактических действиях игроков, ведь каждый чувствует себя великим тренером и сам лучше знает, что ему делать и как руководить командой. Позволим себе дать лишь несколько дельных советов.

Во-первых, баскетболисты строго соответствуют своему изначальному рейтингу. Поэтому требовать от игрока, имеющего низкий показатель попаданий с игры, без промаха бросать по кольцу — бессмысленно.

Во-вторых, неподготовленные атаки редко приводят к успеху, за исключением быстрых прорывов.

В-третьих, старайтесь не фолить без необходимости, ведь после пяти командных фолов пробиваются все штрафные без исключения, а компьютер мажет редко. Здесь же объясним, как пробиваются фолы. В верхнем левом углу экрана появляется Т-образная шкала, по горизонтальной направляющей которой движется мяч. Нужно нажать кнопку броска в тот момент, когда мяч совместится с центральной отметкой на шкале, а затем проделать то же и на вертикальной направляющей.

В-четвертых, внимательно играйте в обороне, старайтесь накрыть бросок противника и держать центрового своей команды под кольцом. Это обезопасит от проходов под щит маленьких игроков команды соперника.

В-пятых, не забывайте, что в полноценном режиме игры баскетболисты подвержены усталости и их КПД резко падает, поэтому вовремя производите замены и используйте тайм-ауты.

В-шестых, очень действенны и неожиданны для соперника скидки мяча, то есть, выполняя бросок, нажмите сразу кнопку пасса, и игрок, зависнув в воздухе для броска, отбросит мяч партнеру.

В перерыве матча, после каждой четверти на экран монитора выдается исчерпывающая статистическая информация о ходе встречи. После первой половины представляются лучшие игроки из обеих команд, а по окончании встречи определяется самый ценный игрок всего матча.

В процессе игры вы можете производить замены игроков и брать тайм-ауты, их на матч отведено семь. Замены производятся по вашему желанию и при условии, что матч остановлен или во время тайм-аута. Тайм-аут, в свою очередь, можно взять в любой момент игры в том случае, если мячом владеет ваша команда. Имейте в виду, что по правилам NBA, команда, исчерпавшая лимит тайм-аутов и попытавшаяся взять его еще раз, наказывается техническим фолом, ей пробивается штрафной, и владение мячом переходит к сопернику.

Для того, чтобы произвести замены или взять тайм-аут, следует в нужный момент нажать **ESCAPE,** и перед вами появится специальное меню, которое содержит в себе еще несколько интересных пунктов, на которых мы остановимся более подробно:

STRATEGY — тренерская опция, позволяющая избрать тактические построения в ходе матча, в зависимости от ситуации, сложившейся на площадке:

— **OFFENSE** — здесь вам предлагается несколько стандартных комбинаций для действий в нападении, где игроки занимают на площадке строго определенные позиции и выполняют соответствующие функции. Так же предусмотрен автоматический режим слежения за перемещением игроков на площадке — **AUTOMATIC;**

— **CRASH BOARDS** — включение/выключение режима, при котором игроки команды, потерявшей мяч в нападении, активно атакуют соперника на его половине площадки;

— **DEFENSE** — различные стратегические варианты игры в защите с использованием прессинга и так называемых ловушек;

— **PRESSURE** — степень активности игроков при отборе мяча у соперника: **LOW** — низкая, **NORMAL** — нормальная, **HIGH** — высокая. При высокой активности игроки совершают много отборов, но при этом, как правило, и резко возрастает количество персональных замечаний;

— **SUBSTITUTION** — выбор способа проведения замен: **MANUAL** — ручной, **AUTOMATIC** — автоматический;

— **MATCH-UPS** — правила NBA запрещают играть зонную защиту, поэтому этот пункт позволяет закрепить за каждым игроком команды соперника конкретного опекуна. Если вы это не сделаете, компьютер сам будет отслеживать действия игроков вашей команды;

— **TIME OUT** — тайм-аут (в скобках указано количество оставшихся в вашем распоряжении тайм-аутов);

— **SUBSTITUTION** — замены производятся перемещением значка с указанием позиции баскетболиста на фамилию другого игрока. Горизонтальная шкала напротив фамилии каждого игрока показывает уровень его физических кондиций;

— **STATS** — в любой момент матча, использовав данную опцию, вы можете просмотреть всевозможную статистику, касающуюся как данной игры конкретно, так и лиги в целом, а также в пункте **USER STATS** посмотреть свои индивидуальные игровые показатели в текущей игре и за всю историю вашего участия в матчах;



— **SETUP** — опция, позволяющая в ходе матча изменить различные технические и игровые настройки;

— **REPLAY** — повтор интересующего вас момента встречи в различных ракурсах и с различной скоростью, а также в любом варианте разрешения картинки;

— **QUIT GAME** — выход из текущей игры.

SEASON

Получив необходимые навыки в выставочных матчах, можно попробовать свои силы и в регулярном чемпионате Национальной баскетбольной ассоциации. Для начала необходимо определиться, какая команда вам импонирует больше других. На первом экране после запуска **SEASON,** вам предложат сделать этот выбор. Если у вас нет горячо любимого клуба в NBA, тогда ориентируйтесь на рейтинг команд, предложенный здесь же. Затем определитесь

с продолжительностью начинаемого вами турнира в опции **SEASON LENGTH.** Возможны три варианта — 82 игры (стандартное количество игр чемпионата NBA), 52 и 26 игр. Следующий экран полностью посвящен различной статистической информации, связанной с выбранной вами командой и другими командами Ассоциации, а также содержит расписание игр вашей команды — **SCHEDULE,** общий календарь лиги — **CALENDAR** и турнирное положение команд в дивизионе, конференции и в общем зачете — **STANDINGS.** Здесь же имеется возможность получить сразу результат матча, нажав на **SIMULATE,** а так же сохранить текущее состояние чемпионата в опции **SAVE.** Помните, что производить обмены игроков в ходе турнира можно только до определенного момента (24 февраля), после чего опция **TRADE** становится недоступной. По итогам регулярного чемпионата вы можете получить шанс побороться в плейофф за звание чемпиона мира по баскетболу (именно так именуют в США лучшую команду NBA) и получить чемпионский перстень. Но сделать это можно, и не переутомляя себя играми в вялотекущем регулярном чемпионате, а выбрав изначально турнир **PLAYOFFS.**

PLAYOFFS

Начав плейофф, то есть игры по кубковой системе с выбыванием, вы сразу попадете в сетку турнира, где можете определить количество матчей на всех этапах розыгрыша. Предложены три варианта: **1—3—3—3**, **3—5—5—5** и **5—7—7—7** (стандартный вариант количества игр). Затем вы выбираете команду (или команды), за которую предстоит играть, пометив ее звездочкой. Пары команд также возможно отредактировать по вашему желанию в любом сочетании. Имеется возможность перед началом игр воспользоваться опцией **TRADE,** симулировать результаты игр в опции **SIMULATE,** запоминать текущее состояние турнира в SAVE.

Заканчивая рассказ об этой высококлассной игре, хочется посоветовать вам побыстрее начать игры в чемпионате, так как времени, чтобы завершить его, у вас осталось не слишком много — «Electronic Arts» уже анонсировала выпуск «NBA Live 96».

ИНФОРМАЦИЯ

Название: NBA Live 95
Год: 1995
Фирма: Electronic Arts
Размер на CD: 340 Mb
Игроков: 1—4
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

NERVES OF STEEL

Любителям охоты на врагов в подземных лабиринтах фирма «Merit Studios» предложила в 1995 г. новую программу. «Nerves of Steel» игра достаточно сложная для прохождения, интересная в меру и, если бы не шероховатости по части графического оформления, вполне могла бы составить конкуренцию многим играм жанра action.

Впрочем, и без технологических наворотов «Nerves» оставляет приятное впечатление и достойна, пусть не очень долгого, но отдельного разговора...

Когда-то в будущем силы Юго-Восточной Азии объединились, чтобы создать одну из наиболее смертоносных армий, которую когда-либо видело человечество. Их цель, как обычно, свята — очищение мира от скверны и инакомыслия.

Были созданы секретные подземные комплексы, в которых сосредоточилось огромное количество смертоносного ядерного оружия — ракеты, сырье, топливо и так далее. Все это «железо» нацелили на крупнейшие города других стран, чтобы нанести глобальный ядерный удар и взять впоследствии под свой контроль весь мир.

Вы — «тоннельная крыса будущего», боец одного из лучших отрядов специального назначения Америки. Ваша задача заключается в том, чтобы проникнуть в тщательно охраняемую подземную крепость и раздобыть необходимую информацию, касающуюся имеющегося у врага ядерного оружия. Однако случилось непредвиденное — человек, который должен был быть проводником, предал вас и, как это ни странно, вы попали в плен к безумному террористу планетарного масштаба Ким Дунг Муну.

Поняв, что проект очищения мира по-азиатски зашел гораздо дальше, чем могли предположить американские генералы, вы, как истинный герой своего времени, не смогли сдержать своих эмоций и решили навести в подземной крепости порядок.

Поскольку времени терять было уже нельзя, вы каким-то, только вам известным способом выбрались из камеры и начали свой долгий и изнурительный путь по трупам ненавистных врагов к спасению миллионов ни в чем не повинных американских (и не только) граждан.

Все, что есть у вас за душой, кроме сердца истинного рыцаря и борца за справедливость, — это ножичек, пистолетик с пригоршней патронов, да пяток гранаток. Может быть, кому-то это

покажется и недостаточным, но вы явно другого мнения. Главное — начать, а там пошло-поехало...

Вот такая завязочка у нехитрой, на первый взгляд, «Nerves of Steel». Однако очень скоро вы убедитесь, что простым ваше путешествие не будет даже на легчайшем уровне игры. И дело не в том, что враг как-то по-особенному умел и настойчив, нежели в других подобных играх. Просто структура «Nerves» достаточно своеобразна и направлена на то, чтобы максимально запутать играющего. И, надо сказать, авторам это удалось в полной мере.

Три эпизода, из которых состоит «Nerves of Steel», можно проигрывать в любом порядке, хотя, конечно, вы последуете нашему совету и начнете с первого. Каждый эпизод состоит из нескольких уровней. Но пройти такой уровень, не значит пройти один этаж. Лабиринты крепости сложны до безумия и многоэтажны. Карта очередного уровня может состоять из нескольких, связанных между собой тоннелями, лабиринтов. Отыскать нужные ходы не просто, а секретов в игре предостаточно. Велико, даже слишком, и количество потайных, даже не дверей, а целых стен, сквозь которые можно славно попутешествовать. Однако ни на карте, ни на местности они никак не обозначены. На этажах масса транспортеров, переносящих вас в самые неожиданные места уровней. Есть и обычные, закрытые на кодовые замки, двери, для открытия которых вам потребуется поискать специальные карты допуска. В общем, многое из того, с чем вы столкнетесь в игре, вам уже должно быть знакомо.

Но есть и более экзотические вещи, такие, как, например, повышенная радиация некоторых лабиринтов, весьма отрицательно сказывающаяся на вашем здоровье. Впрочем, встречалось и это, но гораздо реже.

Однако наибольший восторг вызовет у вас безотказный и мощный, так любимый и в Советской Армии и у всех наших восточных друзей, автомат Калашникова. Право, его ствол, направленный в сторону обреченного врага, внушает великий оптимизм и веру в завтрашний день (особенно когда к нему, автомату, есть еще и патроны).

Теперь несколько частностей.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ

NEW GAME — начало новой игры.

Для выбора вам предлагается три эпизода. В принципе, они не очень различаются по сложности, и, все-таки, последние посложнее и позапутаннее предыдущих. Может быть...

— **THE CYBORG SOLUTION.**

— **MUTANT HIVE.**

— **MOON KEEP.**

Затем определитесь с куда более важным моментом — уровнем сложности игры:

— **GREEN RECRUIT;**

— **TRAINED SOLDIER;**

— **SEASONED VETERAN;**

— **KILLING MACHINE.**

Если вы новичок в играх такого рода, первый режим вам вполне подойдет. Если за плечами «Doom», «Dark Forces» или хотя бы «Heretic», выбирайте что-нибудь более достойное настоящего мужчины.

SAVE GAME — запись текущего состояния игры. Авторы не стали усложнять нам жизнь, разрешив подписываться где угодно и когда угодно. Для любителей — абсолютное раздолье. Профессионалы улыбнуться... и тоже изрядно будут сохранять текущую позицию (всем настоятельно советуем делать это).

LOAD GAME — загрузка игры для продолжения прерванного сюжета.

CONTROLS — совсем немного о настройке:

— **SPEED CONTROL** — чувствительность героя в ответ на ваши команды;

— **MUSIC VOLUME** — громкость музыки;

— **EFFECTS VOLUME** — громкость спецэффектов.

HELP — совсем чуть-чуть об управлении.

EXIT TO DOS — выйти в DOS (не забыв перед этим подписаться).

N

УПРАВЛЕНИЕ

Для игры в «Nerves of Steel» можно использовать клавиатуру или мышь.

Кнопки распределены следующим образом:

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

UP — вперед;

DOWN — назад;

ALT + курсоры **LEFT/RIGHT** — отступить в соответствующую сторону;

SPACE — открыть дверь, нажать кнопку;

CTRL — огонь из выбранного оружия;

G — бросок гранаты.

УПРАВЛЕНИЕ МЫШЬЮ

Перемещение в стороны — движение персонажа.

Правая кнопка + движение влево/вправо — смещение в соответствующую сторону.

Левая кнопка — огонь.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

1 — BAYONET — нож. В умелых руках это очень грозное оружие. Одного удачного попадания бывает достаточно, чтобы уничтожить назойливого врага.

2 — PISTOL — пистолет. Наиболее слабое из имеющихся в вашем арсенале средств расправы с врагом. Одиночные не частые выстрелы, недостаточная для уровня выполняемой вами задачи кучность стрельбы. Пользуйтесь им только не от хорошей жизни, за неимением лучшего.

3 — SHOTGUN — отличное мощное ружье. «Специальное» оружие профессионалов «Doom». Здесь выглядит менее устрашающе, но дело свое делает исправно. Жаль, что патронов к нему не так много, как хотелось бы.

4 — AK-47 — тот самый, навевающий ностальгию об армейских годах автомат Калашникова. Может быть немного легковат, так как боеприпасами служат пистолетные патроны, но скорострельность такая, что любой силуэт продырявит несколько раз за пару секунд.

5 — CHAINGUN — многоствольный пулемет. Как же, action и без такой штуковины! Но хорош исключительно. Рекомендуем его прежде всего новичкам — и промахнуться трудно, и патронов навалом.

6 — RCKT LNCHR — миниатюрная ракетная установка. Ракет к ней не так, чтобы уж очень много. Но для успеха дела вполне достаточно.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

TAB — вызов на экран карты. При этом перемещаться по нарисованным лабиринтам, как в «Doom», нельзя. А вот передвинуть карту в любую сторону можно при помощи курсорных клавиш.

+/- — увеличение/уменьшение масштаба карты.

ESC — выход из игры в основное меню.

F10 — быстрый выход в DOS.

ИГРОВАЯ ПАНЕЛЬ

В нижней части экрана находится статусная панель, информирующая вас об основных характеристиках, жизненно важных для предстоящего пути.

LIVES — количество оставшихся в вашем распоряжении жизней. Здесь же остаются найденные вами в процессе игры кодовые карты доступа — зеленые, красные, синие.

HEALTH — индикатор жизненных сил. Чем больше красного, тем выше ваши шансы в предстоящих сражениях.

Вся остальная информация касается исключительно боеприпасов к вашему оружию.

AMMO — дисплей, показывающий, сколько зарядов осталось именно у выбранного к бою оружия.

BULLETS — патроны, расходуемые при стрельбе из пистолета и автомата.

SHELLS — винтовочные патроны.

GRENADES — количество имеющихся в запасе гранат. Специально готовить их к бою не надо. Бросок производится простым нажатием кнопки **G** независимо от того, какое оружие в данный момент готово к бою. Продолжительность нажатия на дальность броска не влияет абсолютно. Единственное, чего следует опасаться — узких коридоров и близко расположенных стен. В этом случае разрыв обернется для вас неприятностями.

N

ROCKETS — ракеты к вашей «Катюше». Та же неприятность — негативные последствия от попадания в ближайшие к герою стены. Только еще в более трагических масштабах.

Боеприпасов, так же, как и медикаментов, в лабиринтах подземелий Ким Дунг Муна почти всегда предостаточно. Упаковки бывают различными, в зависимости от количества содержимого. От простой обоймы или одиноко стоящей у стены ракеты до коробок и ящиков довольно внушительных размеров. Это же относится и к медикаментам. Много полезного можно подобрать и у поверженных врагов. Кстати, о них.

«Животный мир» игры не то, чтобы очень уж разнообразен, но и не скуп на неожиданные встречи. «Гвардейцы кардинала» с **АК-47,** психопаты-ученые в белых рубашках с пистолетами (может быть, правда, это секьюриты), ниндзи с чем-то очень

навороченным. Помимо этого контингента вас изрядно повеселят мутанты всех видов и мастей, а также некоторые другие личности и прочие вредные гады. (А в казематах, за надежными решетками, тем временем будут томиться совершенно бесполезные для вас мускулистые строптивцы, арестованные сумасбродным фанатиком).

Вот, пожалуй и все.

Смотрите, не запутайтесь в лабиринтах, помочь будет некому.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Nerves of Steel
Год: 1995
Фирма: Merit Studios
Размер архива: 3,6 Mb
Размер на диске: 12,6 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, мышь.

OVERLORD

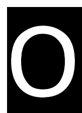
В третьем томе «Энциклопедии» мы рассказали вам о последнем авиационном симуляторе фирмы «Rowan Software», «Dawn Patrol», посвященном пилотам и боевой авиации времени первой мировой войны.

В данной статье речь пойдет о программе, выпущенной «Raven Software» чуть раньше. Но исторический период этот имитатор захватывает более поздний — вторая мировая война, 1944 год, открытие второго фронта и высадка союзнических войск в Нормандии.

Обе игры имеют много общего (одна фирма, единое графическое ядро, историческая направленность), поэтому без некоторых сравнений не обойтись. Чтобы не отвлекаться на них в дальнейшем, пару слов об этом.

И «Dawn Patrol» и «Overlord» формируют изображения одинаковым способом. Отличнейшая SVGA-графика — визитная карточка обеих программ. Высочайший уровень детализации самих самолетов, наземных объектов и целей, реализм боя, заключающийся в удивительной для компьютерных игр точности компановки трехмерного плана (даже управляя самолетом в режиме вида со стороны можно достаточно точно обстрелять противника из пушек или ракетами) — все это делает «Overlord» таким же увлекательным для любителей леталок, как и более поздний «Dawn Patrol».

Минимальны и различия в управлении самими самолетами в обеих играх. В «Overlord» — чуть посложнее, но только за счет того, что управляемые вами машины более совершенны и оснащены куда большим количеством приборов и оборудования, чем в «Dawn Patrol».



Одинаково и устройство видеомагнитофона, позволяющего при достаточных навыках делать свои собственные видеофильмы, и особенности навигации и пилотирования машин (в обеих играх есть режимы автопилота и автобоя) и еще очень много более мелких и менее существенных деталей.

Но все-таки, эти программы и существенно отличаются друг от друга. Если в «Dawn Patrol» вы имели дело с отдельными типами машин, несколькими пилотами, за которых выполняли смоделированные задания или проходили их недлинную карьеру, «Overlord» построен на совершенно других принципах. В отличие от энциклопедийного «Dawn Patrol», «OL» представляет собой авиационный симулятор классического типа. Вы начинаете службу новичком и за короткий срок делаете головокружительную карьеру, играя за себя и «за того парня». Но и в этой традиционной схеме есть масса нюансов, о которых мы обязательно упомянем.

Итак — «Overlord». Тем, кто не знает, скажем, что так называлась кампания по открытию второго фронта в Нормандии.

После Дюнкерка Уинстон Черчилль сказал французам: «Мы вернемся». Прошло несколько лет разочарований, отсрочек и наконец в 1944 году войска союзников вернулись-таки во Францию. Приказ, отправленный Дуайтом Эйзенхауэром командованию союзнических войск, гласил: «Вы вступите на европейский континент и, вместе с другими войсками союзников, дойдете до Германии, уничтожив все ее военные силы и ресурсы». Дата вторжения была установлена на начало июня. Однако, прежде чем приступать к штурму наземных оборонительных сооружений и войск Германии, необходимо было хорошо подготовиться. Эта важнейшая работа легла на союзные экспедиционные воздушные силы — **ALLIED EXPEDITIONARY AIR FORCE (AEAF).**

Были определены три основные категории целей. Каждая из них должна была быть соответствующим образом обработана, чтобы высадка наземных войск имела стопроцентные шансы на успех.

Первая и самая основная задача — из района боевых действий должны быть изгнаны силы Люфтваффе. Союзникам необходимо было полное господство в воздухе. Для осуществления этой цели требовалось не только уничтожить как можно больше самолетов врага. Нужно было также разрушить основные гитлеровские аэродромы.

Вторая задача — пресечь возможность транспортировки в район боевых действий немецких солдат, техники, боеприпасов и продовольствия. Эта «транспортная» миссия заключалась в атаке штурмовой авиацией мостов, вокзалов, крупных железнодорожных узлов и поездов, находящихся в пути.

И, наконец, третье — подавление с воздуха собственно средств защиты противника — береговых батарей и укреплений, радарных станций и складов армейского снаряжения и оборудования.

Вот и все, что требовалось от летчиков союзников. Задача подготовки наземного вторжения должна была быть выполнена.

И фирма «Raven Software» представила вам уникальный шанс внести свой посильный вклад в это почетное дело...

Загрузив программу и насладившись умопомрачительным качеством прорисовки заставок и звучанием музыки, вы попадаете в основное меню игры. (Кстати, различных меню и опций в «Overlord» невообразимое множество. Вам придется потратить много времени, чтобы разобраться во всех, так как любые неточности в настройках существенно исказят и условия выполнения очередного задания, и даже сама задача может измениться по вашему недосмотру.)

Итак, основное меню.

CREDITS — данные об авторах игры.

DEMO — демонстрационный режим. Полезно, но совершенно не обязательно, так как в любом варианте игры вы всегда можете включить автопилот и режим автоматической атаки, чтобы со стороны понаблюдать, как работают настоящие асы. При этом автопилот означает не совсем то, что принято понимать под этим термином. В «Overlord» он не просто поведет вас от одной точки маршрута к другой, но и выведет на цель, сделав это в высшей степени изящно. Это будет не банальная выстраданная атака, а умопомрачительные виражи, головокружительное планирование и, если включен режим «автоотстрела» целей, артиллерийский или ракетный огонь по врагу. (Обо всем этом мы еще поговорим подробно чуть позже.)

CONFIGURE — режим многочисленных предыгровых настроек. Речь идет не только о «подгонке» программы под параметры вашего компьютера, но и о моделировании игровой ситуации и выборе характера самого задания.

SCRAMBLE — одиночный тренировочный бой. Это своеобразный быстрый старт, после которого вы начинаете игру непосредственно в воздухе, поблизости от неприятельских целей.

Своеобразие данного режима в «Overlord» заключается в том, что вы можете выполнить свое задание или провалить его, но после этого неизменно окажетесь на своем аэродроме, где сможете тут же начать карьеру пилота практически с самого ее начала. (Кстати, одиночное задание, не влияющее на ваше продвижение по службе, всегда можно проиграть и находясь в режиме «регулярной кампании».)

LOAD GAME — загрузить игру с записанного ранее места (определенной даты, до которой вы дотянули в процессе предыдущего общения с программой).

NEW GAME — начало вашей новой карьеры с 1 апреля 1944 г.

Опции основного меню вызываются как щелчком мыши, так и нажатием функциональных клавиш:

C — CREDITS;

D — DEMO;

F — CONFIGURE;

S — SCRAMBLE;

L — LOAD GAME;

N — NEW GAME.

CONFIGURE

Важнейшая опция основного меню. Прежде, чем что-либо делать в игре, необходимо самым тщательным образом разобраться со всеми его режимами.

MISSION TYPE — выбор типа миссии, которую вам предстоит выполнить. Своеобразие «Overlord» заключается в том, что приказы вашего командования, сколь бы категоричны они ни были, всегда можно оспорить и, в итоге, заняться в данный полетный день тем, что вам больше по вкусу. Для этого существует целый ряд любопытных приемов (от смены типа вашей боевой машины в **DISPERSAL** до наглой корректировки задания в **PLANNING ROOM**).

Эти занятные способы и реакция на них со стороны командования — замечательнейшая возможность, предоставленная авторами для облегчения игры в плане свободы выбора. Вы, с одной стороны, как бы в регулярной части, а с другой, где-то и сам себе командир. Так, безусловно, удобнее и веселее.

Впрочем, мы отвлеклись. Спецприемы смены миссии оставим на потом. Если же вы любите что-либо конкретное, опция **MISSION TYPE** как раз и позволит вам сделать свою ставку.

В игре есть одиннадцать основных базовых вариантов заданий. Каждый эпизод имеет свои особенности, нюансы и прочее, но в основе их, все-таки, ограниченное количество:

— **CIRCUS:RAIL** — бомбардировочный эскорт. Как правило, вас прикрывают с воздуха бомбардировщики, направляющиеся на бомбардировку вокзала или подобного объекта;

— **CIRCUS:AIR** — атака неприятельского аэродрома;

— **CIRCUS:BATTERY** — штурм артиллерийских береговых батарей немцев;

— **TRANSPORT PLAN** — бомбардировка целей, так или иначе связанных с передислоцированием войск, доставкой боеприпасов, снаряжения и тому подобное;

— **RANGER** — просто вылет в заданном направлении с атакой всего, что попадется под руку;

— **RODEO** — то же, но направление полета, все контрольные точки маршрута вы выбираете на брифинге сами по своему усмотрению;

— **RHUBARB** — атака наземных целей — штурмовая операция;

— **TRAINS** — бомбардировка поездов;

— **BRIDGES** — разрушение мостов;

— **RADAR** — уничтожение радарных станций врага;

— **ROADSTEAD** — бой с германским воздушным флотом.

Выбрав общий тип будущей миссии, можно переходить к следующим процедурам.

RANK — определение ранга, в котором вы будете выступать. Есть пять возможностей:

— **PILOT OFFICER;**

— **FLYING OFFICER;**

— **FL. LEIUTENANT;**

— **SQUADRON LEADER** (командир эскадрильи);

— **WING COMMANDER** (командир крыла).

Принципиальных отличий в выборе ранга нет — вы все равно сами будете сидеть за штурвалом самолета и вести бой. Смысл **RANK** в данном случае заключается в существенном повышении общего уровня сложности игры в зависимости от повышения ранга.

Проще всего быть тихим, скромным пилотом. И шансы на победу у вас будут существенно выше.

FUEL — количество горючего, отведенное на выполнение очередной миссии:

— **UNLIMITED** — не ограничено, и вы можете летать столько, сколько заблагорассудится;

— **LIMITED** — ограничено определенным объемом, так что придется шевелить мозгами в поисках целей и не терять времени даром.

ENGINES — тип двигателя вашего самолета:

— **NORMAL** — обычный;

— **SUPER** — сверхмощный, позволяющий проделывать трюки, недоступные простому самолету.

VULNERABILITY — уязвимость машины для атак врага и при падении: **ON** — включена, то есть ваш самолет может разрушиться.

ARMS — количество боеприпасов в вашем арсенале:

— **UNLIMITED** — неограниченное;

— **LIMITED** — строго лимитированное типом самолета и его грузоподъемностью.

TARGETS — устойчивость вражеских целей к разрушению:

— **SOFT** — наиболее легкие, «быстроранимые»;

— **MEDIUM** — обычные;

— **HARD** — повышенной прочности.

ENEMY ACTIVITY — активность противника по отношению к вам:

— **LOW** — низкая;

— **MEDIUM** — обычная, средняя;

— **HIGH** — высокая. Враг крайне озлоблен.

STARTING POS — позиция, с которой вы начинаете миссию:

— **ON RUNWAY** — на взлетной полосе аэродрома с выключенными двигателями;

— **IN AIR** — непосредственно в воздухе.

Советуем вам не тратить время на абсолютно бесполезный «ручной» взлет. Лучше начать миссию непосредственно в воздухе с тем, чтобы больше внимания уделить неприятельским целям.

REAL TIME — течение реального времени:

— **VISIBLE** — всегда, даже во время следования к точке маршрута;

— **COMBAT** — в бою.

CONTROL TYPE — выбор устройства, с помощью которого будет осуществляться управление самолетом в воздухе. Вариантов много — от клавиатуры до самых экзотических джойстиков и, естественно, режим калибровки последних.

SEPARATE RUDDER — раздельный руль. **ON** — режим включен (только при наличии у вас специального оборудования, включающего в себя педали управления).

SOUND — звучание спецэффектов:

— **ALL OFF** — все отключено;

— **ALL BUT ENGINES** — звучит все, кроме двигателя;

— **ALL ON** — включает весь звук.

MUSIC — включение/выключение музыкального сопровождения.

DETAIL LEVEL — установка уровня детализации в зависимости от быстродействия компьютера.

AUTO DETAIL — режим автоматической детализации при изображении игровых объектов (включить/выключить).

AUTO WINDOW — режим автоматически изменяемого размера экрана, в зависимости от мощностей компьютера «сжимающий» игровую рамку. На быстрых машинах эту опцию лучше отключить, чтобы сохранить форму экрана неизменной.

SCREEN FADES — плавное затухание экрана при переходе от одного изображения (режима) к другому.

TANGMERE — включение/выключение аэродрома вашего базирования.

Установив необходимые параметры, подтвердите выбор **ACCEPT.**

После этого можно переходить к началу карьеры.

NEW GAME

Все дальнейшие манипуляции будут осуществляться на трехмерном изображении вашего аэродрома **TANGMERE.** Получение

боевого приказа, просмотр статистик вылетов, отдых — все это и другие режимы вызываются выбором соответствующих строений и щелчком курсора мыши на их изображении, либо нажатием определенных функциональных клавиш. Зданий на экране довольно много, но функциональное значение имеют лишь несколько. Для начала просто перечислим их:

GATE HOUSE — КПП в левом нижнем углу экрана (кнопка **G**);

TOWER — башня контроля полетов в правом нижнем углу (кнопка **T**);

FLIGHT — летное поле между стоящими самолетами (кнопка **F**);

PLANNING ROOM — кабинет планирования миссии. Расположен чуть выше КПП. Место, где можно внести изменения в режим конфигурации, находясь при этом на аэродроме, а не в меню и не в воздухе (кнопка **P**);

DISPERSAL — помещение, где после вылетов собираются пилоты. Находится рядом с летным полем (кнопка **D**);

BEDROOM — казармы, расположенные в верхнем левом углу экрана (кнопка **B**);

OPS ROOM — помещение, где собираются экипажи, чтобы получить боевой приказ и ознакомиться с различной оперативной информацией. Находится вверху справа (кнопка **OPS**);

C.O.'s OFFICE — офис командира части.

Находясь в режиме полной игры, вы всегда можете совершить тренировочный, нигде не учитывающийся полет, чтобы отточить в спокойной обстановке свое летное и боевое мастерство.

TOWER

Для выполнения одиночной миссии **SCRAMBLE MISSION,** выберите башню контроля полетов. Вам будет предложено стандартное для всех этапов игры задание. К сожалению, вы не можете изменить его кардинально, но отдельные коррективы внести вполне реально.

Итак: вам приказано поднять **SPITFIRE** на высоту 10 тысяч в районе Канна. Там вы встретите два немецких бомбардировщика **HE 111,** эскортируемые двумя истребителями **FW 190.** Задача — уничтожить противника.

Кое-какие параметры **SCRAMBLE MISSION** можно изменить (на листке приказа они написаны красным цветом). Так, вместо **SPITFIRE** можно взять любой из тех типов самолетов, базирующихся на аэродроме **TANGMERE,** и **TYPHOON**, и **MUSTANG.** Коррекции подлежит и высота — 5, 10, 15 тысяч. Немецкие бомбардировщики могут идти и без охраны **(UNESCORTED)** или прикрывать их будут не «фоккеры», а «мессеры».

Опция **ACCEPT** перенесет вас в кокпит истребителя непосредственно к самолетам противника. **REJECT** — отказаться от тренировочного боя.

Начиная новую карьеру, вы попадаетесь на глаза старшему офицеру, который предложит вам, как новичку, пройти вступительный брифинг.

OPS ROOM

Для начала вам объяснят, что вы находитесь на аэродроме **TANGMERE,** доме трех эскадрилий **AEAF.** В распоряжении отряда три типа самолетов, каждый из которых может стать вашим верным боевым другом.

Брифинг необычайно важен и объемен. Он разделен на несколько этапов, вызываемых многочисленными подменю. Некоторая информация второстепенна и не очень интересна. Другие данные абсолютно принципиальны и требуют пристального внимания. Что-то по ходу игры будет изменяться в зависимости от общего развития ситуации на фронте.

ПЕРВОЕ МЕНЮ OPS ROOM

OVERLORD BRIEF.

AIRCRAFT BRIEF.

GUN CAMERA FILM.

CHOOSE AIRCRAFT.

Прежде, чем выбрать самолет, на котором вы будете выполнять боевые задания, ознакомьтесь с их основными характеристиками.

AIRCRAFT BRIEF

В данном меню вам предложат информацию и по трем самолетам вашей части, и по союзному бомбардировщику «Mitchell», и по основным самолетам противника.

SPITFIRE — выглядит прекрасно и мощно. Это хороший пример, иллюстрирующий поговорку — если это выглядит здорово, значит это и в самом деле хорошо. Его скорость и маневренность сыграли важнейшую роль в битве за Британию. И до сих пор, в 1944 г., **SPITFIRE** — наиболее часто употребляемое воздушное оружие. В девятой модели истребителя очень много модернизированных узлов. Однако не все они увеличили мощь самолета. В частности, есть некоторые проблемы с двигателем, из-за чего **SPITFIRE** не может очень долго находиться в воздухе. На это влияют и ограниченные возможности в загрузке топливом. Поэтому **SPITFIRE** и используется только в небе над Нормандией, так как до

Германии ему просто не долететь. Основная задача самолета — эскортирование бомбардировщиков среднего радиуса действия. Но его можно использовать и в менее подходящих заданиях. Одно из наиболее популярных — пикирующая бомбардировка. Однако в этом жанре **SPITFIRE** легко уязвим. Дополнительный бомбовый вес серьезно утяжеляет самолет, он теряет маневренность и становится легкой добычей истребителей и защитных батарей врага. Если вы все же решитесь на подвиг и соберетесь выполнять такую миссию на **SPITFIRE**, старайтесь отбомбиться как можно быстрее. Вы ни в коем случае не должны долго оставаться на низкой высоте.

TYPHOON — это не самолет, а зверь. Его не очень просто поднять в воздух и посадить на землю. Кроме того в воздухе на большой высоте возникают некоторые технические проблемы, которые могут стать настоящим кошмаром для пилота. И, тем не менее, в умелых руках это чрезвычайно мощное оружие. Он не имеет достойных аналогов как перехватчик в борьбе с противником на малых высотах. Именно там его высокая скорость и маневренность дают преимущество над таким грозным противником, как **FW 190.** Вооруженный ракетами, начиненными мощной взрывчаткой, **TYPHOON** очень эффективен в бою. Однако возвращаясь после вылета на базу, многие пилоты обнаруживали, что некоторые части их машины попросту отстреляны пулеметным огнем. Есть и еще куча недостатков, даже в последних модификациях. Но они, к счастью, не причинят вреда компьютерному пилоту. Во всяком случае у вас не будет шансов отравиться оксидом углерода. Таким образом, **TYPHOON** — не самый удачный выбор, но попробовать все же можно.

MUSTANG — эта американская машина используется для эскортирования союзнических бомбардировщиков в рейдах на Германию. Над территорией Нормандии они используются редко. В основном **MUSTANG** может выполнять те же задачи, что и **SPITFIRE.** Разница заключается в том, что все это он делает гораздо дольше. Эти самолеты очень дороги, и их доверяют, как правило, только отличным пилотам.

Самый большой риск заключается в том, что **MUSTANG III** внешне очень похож на немецкий **BF 109** и ошибочно может быть обстрелян своими истребителями и зенитными батареями.

На этих самолетах вы сможете совершать боевые вылеты.

MITCHELL — легкий бомбардировщик **B 25,** который используется **AEAF** против укрепленных целей. Хотя он вооружен большим количеством пушек, **MITCHELL** должен эскортироваться во всех миссиях.

Находясь в воздухе, вы можете, в зависимости от игровой ситуации, переходить из кабины одного дружественного самолета в другой. При этом, используя определенные комбинации клавиш, вы даже получаете доступ к управлению любой новой машиной.

O

Проделывать эту комбинацию можно сколь угодное количество раз до тех пор, пока будут живы несколько машин вашего отряда. Для перехода из одного самолета в другой существует целый ряд объективных причин — неисправность вашего собственного истребителя, отсутствие боеприпасов или топлива и другие...

Самолеты противника

FW 190 — появившись много лет назад, **FW 190** быстро получил преимущество перед **SPITFIRE 5.** Он очень быстр, а модель **D** имеет максимальную скорость аж 416 миль в час. «Люфтваффе» используют **FW 190** для выполнения миссий против ложных аэродромов союзников. Противовесом этому самолету может быть **TYPHOON.** На низких высотах он сильнее. **FW 190** имеет отличную репутацию, и к нему стоит относиться с уважением.

JU 88 — другой самолет, выживший в битве за Британию. Его главное преимущество — высокая скорость и многофункциональность. Он используется и как бомбардировщик, и как ночной истребитель, и как средство глубокого вторжения, и как убийца танков...

ME 109 — тоже давняя модель, прошедшая британские сражения. «Мессершмитт 109», хоть и лучше многих других истребителей, «спитфайеру» все же уступает, и намного. У него очень ограниченный радиус действия. Вам предстоит бороться с модификацией **ME 109 G.** Максимальная скорость — 373 мили в час, вооружен тремя пушками и двумя пулеметами.

Теперь пора сделать свой выбор и остановиться на одном из союзных истребителей.

CHOOSE AIRCRAFT

Все, что нужно сделать, это щелкнуть курсором на полюбившуюся модель. При этом вы узнаете, кстати, что вас зовут **BILL SCOTT** и вы зачислены в 606—608 эскадрилью (в зависимости от типа самолета).

После этого в основном меню **OPS ROOM** появится новая весьма существенная опция **TODAY'S BRIEF.** Но о ней — чуть позже.

OVERLORD BRIEF

Доклад об общих задачах авиации союзников в кампании по открытию второго фронта. (Об этом мы уже рассказали в начале статьи.)

GUN CAMERA FILM

Режим отсмотра снятого вами полета. Это невероятно сложная панель, позволяющая рассмотреть ваш самолет, напарника, про-

тивников, любые объекты в самых невероятных ракурсах. Все это может быть соответствующим образом отредактировано и сохранено в виде готового монтажного фрагмента. Сделан магнитофон исключительно классно, но к игре, как таковой, непосредственного отношения не имеет.

Для тех, кто хочет попробовать себя в качестве видеомонтажера и режиссера, предлагаемая авторами панель представляет совершенно неограниченные возможности. Абсолютно любой ракурс можно запрограммировать и фрагмент выстроить так, словно снят безумным количеством камер, где только ни установленных.

TODAY'S BRIEF

С этой опции и начинается ваш каждый рабочий день на войне. Появившееся новое меню существенно отличается от предыдущего в **OPS ROOM.** Помимо старых опций, добавились и новые.

CAMPAIGN STATUS

Ежедневно вы можете ознакомиться с графиками, характеризующими активность и жизнеспособность врага по трем основным направлениям, которые и являются вашими первостепенными задачами в этой операции:

DEFENSE ACTIVITY — состояние защитных сооружений;

AIR ACTIVITY — активность авиации;

TRANSPORT ACTIVITY — транспортировка живой силы врага и техники врага.

Эти данные не просто любопытны. Опираясь на них, можно подбирать себе соответствующие задания, чтобы внести посильный вклад в ухудшение статистических показателей.



TARGET STATUS

Перед вами громадный лист целей, являющихся объектами ваших будущих заданий. Информация носит не прикладной, а достаточно практический характер, так как это именно то, с чем вам постоянно придется иметь дело.

AIRFIELDS — аэродромы.

COASTAL BATTERIES — береговые батареи.

RADAR STATIONS — радарные станции.

BRIDGES — мосты.

LARGE MYS — большие железнодорожные узлы.

SMALL MYS — малые железнодорожные узлы.

COASTEL TOWNS — города, расположенные на побережье.

SPECIALS — специальные объекты.

URBAN AREAS — населенные области.

Рядом с каждым объектом указана степень его поврежденности на данный момент. В начале игры все цели находятся в наилучшем состоянии.

Чтобы не отвлекаться надолго, полный перечень объектов ваших бомбардировок мы приведем в конце данного описания.

Если в ваше задание не входит самостоятельное определение точек маршрута, выбрав далее **TODAY'S BRIEF,** вы познакомитесь с боевой задачей. Постарайтесь понять смысл приказа, так как без этого правильно выполнить миссию будет очень не просто. Информация сопровождается подборкой отличных фотографий и даже видеофрагментом (правда, рисованным). Разумеется, присутствует и карта с проложенными курсами.

Но вам могут предложить и другой вариант. В этом случае в меню брифинга появится опция **PLAN ROUTE.** Это означает, что вы будете выполнять задание, связанное с поиском всех неприятельских целей и их атакой. При этом в данном случае вы сами выбираете маршрут — две контрольные точки, к которым и должны будете проследовать в воздухе:

— **COASTAL TURNING POINT** — точка первого разворота. Обычно она расположена на побережье, куда вы перелетаете, чтобы отсюда начать собственно боевой вылет (выберите строку из предложенного списка);

— **SECONDARY TURNING POINT** — конечная точка боевого вылета, где вы будете должны развернуться и начать путь домой (тоже список и выбор из него нужного места).

После этого вам подробно опишут, что необходимо будет делать на маршруте.

Если вы чего-то не поняли, брифинг можно повторить сколько угодно раз опцией **REPEAT BRIEF.**

Когда больше вопросов не останется, выходите в дверь и вы окажетесь над трехмерным изображением авиабазы **TANGMERE.**

Теперь, спасибо авторам, перед вами открываются поистине неограниченные возможности дальнейших действий. Конечно, самая важная и нужная — это боевой приказ. Можно выбрать самолет и отправиться навстречу неизвестности **FLIGHT.** Но есть и другие варианты. Пока мы находимся на земле, лучше упомянуть о них сразу.

Итак, во многих помещениях базы вы еще не были. А зря. Там можно проделать массу интересных и полезных дел.

PLANNING ROOM

Этот режим — полный аналог **CONFIGURE** из основного меню игры. С той лишь разницей, что теперь конфигурацию можно изменить уже после получения вами боевого приказа, а не до игры. При этом вы получите удивительный результат. Изменив тип миссии на любой другой и не забыв подтвердить это **ACCEPT,** вы немедленно окажетесь в офисе самого главного командира **C.O.'s OFFICE,** где озадаченный начальник скажет, что наши планы изменились (будто вам это и так неизвестно), а в результате вас опять очень ждут в **OPS ROOM,** чтобы сообщить новое задание. Если вы ослушаетесь и захотите-таки взлететь, программа предупредит, что прошлый боевой приказ не действует и, вроде бы, лететь вам незачем, так как не ясно, для чего. Самое интересное, что и после этого вы, если захотите, сможете подняться в воздух и заняться чем-нибудь по собственному усмотрению. Но лучше все-таки зайти в **OPS ROOM...**

DISPERSAL

Здесь вы можете не только пообщаться с братьями по оружию, такими же, как вы, пилотами, но и сделать несколько весьма полезных дел.

SCORE — на этой доске фиксируются ваши предыдущие успехи. Скрупулезно подсчитывается абсолютно все:

— **ENEMY AIRCRAFT** — самолеты врага:

DAMAGED — поврежденные вами наверняка;

PROBABLE — возможно разрушенные;

DESTROYED — уничтоженные полностью и точно;

AIR — в воздухе;

GROUND — на аэродромах;

— **SHIPPING** — корабли, поврежденные, возможно потопленные и потопленные точно;

— **GROUND TARGETS** — наземные цели, а также другие поврежденные или разрушенные объекты.

(Вызов режима производится клавишей **S**.)

READ LOGBOOK — ознакомиться с книгой боевых вылетов, куда заносятся все ваши контакты с самолетами противника. (Вызов кнопкой **L.)**

READ COMBAT REPORT — доклад о результатах прошедшего воздушного боя. (Кнопка **C**.)

NOTICE BOARD — еще один интересный режим. Здесь вы подаете рапорт с просьбой перевести вас в другую эскадрилью и дать другой самолет. Если вы подпишите рапорт (**YES**), вам сразу же придется выбрать новую машину. После чего вы окажетесь в **OPS ROOM,** где прослушаете новый приказ (несмотря на то, что перед этим уже приняли к исполнению предыдущий). (Вызов режима — клавиша **N**.)

BEDROOM

После напряженного летного дня приятно оказаться в своей комнате и прочитать в дневнике какую-нибудь запись о ваших героических похождениях.

DIARY — этот режим вызывается кнопкой **D.** Кстати, ваш герой не прочь прихвастнуть, и на страницах дневника вы обнаружите такие вещи, о которых и не подозревали.

SLEEP TO NEXT DAY — полеты на сегодня закончены. Пора и отдохнуть. С чувством исполненного долга вы ложитесь в койку, а на утро к своему глубочайшему удовлетворению обнаруживаете, что **FLYING WILL BE SCRUBBED TODAY, BAD WEATHER** (полетов сегодня не предвидится из-за плохой погоды). А это значит, что еще один день на войне прожит, и вы спите до следующего утра. Однако все хорошее рано или поздно, как известно, заканчивается. Поэтому на следующее утро полета будет не избежать. (Вызов режима — **S**.)

Если же вы катастрофически боитесь высоты или вас терзают дурные предчувствия, есть еще одно место на аэродроме, о котором мы до сих пор ничего не сказали.

GATE HOUSE

Здесь можно проделать следующее:

SAVE GAME — записать текущий день на один из слотов записи.

NEW START — начать карьеру с самого начала;

LOAD GAME — загрузить ранее начатую игру и продолжить с прерванной даты;

QUIT — выйти в DOS;

CONTINUE — вернуться в только что прерванную игру.

Помимо функциональных кнопок, все режимы в «Overlord» могут быть активированы щелчком на их изображение курсора, управляемого мышью.

И последнее напутствие перед стартом — если в небе вам не повезет и вы падете смертью храбрых, не печальтесь

особенно долго, вас ждут удивительные метаморфозы. Командиры части немного расстроятся по поводу вашей безвременной кончины, но война есть война, и людей для нее требуется много. Таким образом и вы из Билла Скотта превратитесь в Джека Гудвина и со следующего календарного дня пойдете по стопам своего менее удачливого предшественника. (Это произойдет, если вы погибнете и в **SCRAMBLE MISSION.**)

Так что, не бойтесь ни высоты, ни смерти. Спасибо «Raven Software», в «Overlord» она не страшна. Однако и здесь есть свои нюансы, так что не стоит уповать на «вечную жизнь». К этому вопросу мы чуть позже еще вернемся.

FLIGHT

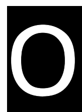
В зависимости от изначального выбора, миссию вы начинаете либо стоящим на взлетной полосе, либо парящим высоко в небе (как правило, не в опасной близости от врага).

УПРАВЛЕНИЕ

Все манипуляции с самолетами в «Overlord» осуществляются при помощи джойстика и (или) клавиатуры.

Полный список всех комбинаций, используемых в игре, огромен, и приближается к полутора сотням вариантов. Однако большая часть их управляет панелью редактирования фильма и бесконечными видами на самолет в воздухе. Чтобы не перегружать вас излишней информацией, мы остановимся на наиболее важных, жизненно необходимых режимах.

А между тем, управление самолетом в «Overlord» неожиданно просто и удобно. Тех, кто привык к абсолютной точности и реализму имитаторов полета в части манипуляций с приборами и оборудованием, ждет некоторое разочарование. Для того, чтобы научиться сносно управлять истребителем, не нужны месяцы кропотливой работы. Нескольких часов будет вполне достаточно. Все сделано для удобства играющего и для того, чтобы игра привлекала к себе своей доступностью. Задуманное удалось полностью.



Даже в режимах максимальной сложности вас не испугают ни взлет, ни посадка, ни чрезмерно сложная навигация. Разбиться при этом, конечно, можно, но для этого нужно приложить определенные усилия.

Но самое интересное заключается как раз в том, что при всей внешней простоте и непритязательности управления, сыграть в «Overlord» действительно успешно очень сложно, а многие миссии сложны чрезвычайно.

Распределение клавиш

UP (8) — снижение.

DOWN (2) — набор высоты.

LEFT (4) — крен влево и разворот.

RIGHT (6) — крен вправо и разворот.

1 (INS) — штурвал до отказа влево — резкий крен и разворот машины с вращением влево.

3 (DEL) — штурвал до отказа вправо — резкий крен и разворот машины с вращением вправо.

5 — выровнять штурвал.

] — переключение на стандартный вид из кокпита. При этом видны и оперативная обстановка, и прицел, и приборная панель.

[— переключение на второй вид из кокпита, при котором отсутствует панель приборов, но верхняя часть занята «зеркалом заднего вида». Вы получаете уникальную возможность вести бой с врагом, а параллельно посматривать, не зашел ли кто-нибудь вам в хвост. (Остается только сожалеть, что в этом режиме нет возможности контролировать хотя бы высоту и направление полета.)

ENTER — переключение вида из кокпита на трехмерное изображение самолета со стороны. При этом нижнюю часть экрана занимает большое информационное табло, о назначении основных режимов которого мы поговорим позже.

. — включение режима форсированной работы двигателя. Это позволит вам достаточно быстро увеличить скорость, чтобы уйти от преследования или удалиться от только что атакованного наземного объекта. Впрочем, особенно увлекаться этой возможностью не стоит, так как длительное использование форсированного режима работы двигателя приводит к его невосстановимой поломке...

, — выключение форсажа.

= — плавное увеличение оборотов двигателя.

- — плавное уменьшение оборотов двигателя (вплоть до полной остановки).

+ (кр) — быстрое увеличение оборотов двигателя постоянными короткими нажатиями.

- (кр) — быстрое уменьшение оборотов двигателя постоянными короткими нажатиями.

1 — увеличение чувствительности машины на ваши команды.

2 — уменьшение чувствительности.

A — включение автопилота. При этом машина сама ложится на заданный курс и начинает поиск цели. Заканчивается маневр выходом на нужный объект (воздушный или наземный). При этом выбирается максимально удобный угол атаки.

T — включение режима автоматического боя, при котором самолет самостоятельно ведет и бой, обстреливая противника из выбранной системы вооружения.

Z — показ взрыва вашего самолета при его гибели.

C — отмена строки подсказок в верхней части экрана.

V — включение на запись видеокамеры, фиксирующей все нюансы полета.

CTRL + V — обнуление счетчика записывающего видеомагнитофона.

F — закрылки.

G — выпустить/убрать шасси.

B — воздушные тормоза. При этом машина замедляет ход, находясь в полете. Выход из режима — повторное нажатие.

W — тормоза колес (на земле).

/ — форсаж — резкое увеличение скорости полета.

S — отключение звука.

M — режим просмотра карты.

; — переключение координат ближайшей точки маршрута.

' — переключение координат ближайших точек маршрута.

SPACE — выстрел из готового к бою оружия.

P — пауза в игре. Выход — повторное нажатие.

E — переключение на дополнительный бак с горючим и обратно (**INTERNAL** — внутренний бак, **EXTERNAL** — внешний, подвесной бак).

CTRL + E — сбросить подвесной бак. Тем самым вы можете существенно облегчить вес самолета и уйти от преследования (если при этом хватит горючего). Советуем вам избавиться от подвесных баков непосредственно перед началом боя, так как в противном случае у противника будет гораздо больше шансов поджечь ваш самолет случайным попаданием в лишний топливный резервуар.

PGUP — переключение между различными видами оружия (пулемет — ракеты, пулемет — бомбы). Контроль можно осуществлять по положению тумблера и данным о количестве имеющихся боеприпасов.

HOME — переключение вариантов стрельбы ракетами с одиночных пусков **SNGL** на залповый **BRST.**

TAB — включение ускорителя времени. При этом данный режим в нужный момент отключается самостоятельно. Но процесс можно прервать вручную повторным нажатием кнопки.

SHIFT + TAB — включение форсированного режима ускорения времени.

CTRL + F10 — убыстрить сжатие времени.

ALT + F10 — замедлить сжатие времени.

CTRL + ESC — отмена трехмерного изображения с видом на самолет и мгновенный переход в основной режим кокпита.

Хотя «виртуальная кабина» в «Overlord» отсутствует, пилот все-таки может поворачивать голову, правда эти положения зафиксированы:

5 (9) — посмотреть назад;

F9 — посмотреть назад-вверх (из режима трехмерного вида);

6 — посмотреть вдоль левого борта;

7 — вернуться в основной режим кокпита — вид вперед;

8 — посмотреть вдоль правого борта.

Если после выбора вида **5, 6, 8, 9** использовать кнопки **]** и **[,** вы не вернетесь в режим вида вперед, а так и будете переключаться между боковыми вариантами.

F4 — вид на самолет сзади издали.

F5 — вид на самолет сбоку, со стороны.

F6 — вид на самолет сзади с небольшого расстояния.

F7 — вид на самолет сверху.

По умолчанию все вышеперечисленные виды показывают самолеты противника.

F8 — ваш самолет.

SHIFT + ESC — перевод видов **F4...F7** на изображение своего самолета. Для того, чтобы вернуть картинку неприятеля, необходимо в тот момент, когда в трехмерном режиме показывается ваш самолет, нажать **ENTER,** а затем **F4.** Перед вами появится противник.

Q — состояние объекта на экране — фиксированное или свободное.

CTRL + 1, 2, 3, 4... — переход в кокпит любого дружественного самолета вашей эскадрильи из тех, что на настоящий момент находятся в воздухе. После нажатия вышеуказанной комбинации клавиш, вы оказываетесь либо в кабине новой машины, либо смотрите на нее со стороны (в зависимости от того, в каком игровом режиме находились непосредственно перед сменой ма-

шины). Все, что вы можете в первый момент, это только наблюдать за ходом боя из другого кокпита, так как любой из выбранных вами самолетов управляется автопилотом. Нажатие клавиши **A** переведет штурвал и все остальные элементы управления в ручной режим, и вы сможете самостоятельно и в полном объеме продолжить бой из другой машины (менее поврежденной, чем ваша, заправленной топливом и боеприпасами).

F10 — выход в меню настройки конфигурации. При этом доступной для изменения будет только правая часть панели, касающаяся детализации и управления. Основные настройки сложности и боевых параметров пересмотру в воздухе не подлежат.

CTRL + D — ручное изменение детализации.

ALT + D — автоматическая детализация.

ALT + F5 — вид сбоку, со стороны, причем изображение самого самолета на экране отсутствует.

ALT + F6 — вид сзади, изображение самолета отсутствует.

ALT + F7 — вид сверху, изображение самолета отсутствует.

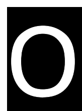
ALT + F8 — вид на ваш самолет сзади, при этом изображение самой машины с экрана исчезает.

В «Overlord» задействовано еще много различных комбинаций клавиш, однако почти все они, как мы уже упоминали, служат для изменения режимов трехмерной картинки, то меняя очередной ракурс, то закрепляя изображение в заданном направлении. Все это любопытно и очень красиво, но ни в полете, ни в бою вам совершенно не потребуется.

F2 — вращение (облет) вокруг самолета по вертикали.

F3 — вращение (облет) вокруг самолета по горизонтали.

F1 — увеличить масштаб изображения трехмерного вида.



ALT + F1 — уменьшить масштаб изображения трехмерного вида.

И наконец, вариант окончания игры:

ALT + X — прекращение полета и возврат на аэродром. Особенно полезно, когда миссия выполнена успешно. Вам не придется тратить время и горючее на обратный, теперь уже абсолютно бесполезный полет.

КОКПИТ

Поскольку в игре вам предоставляется возможность пилотировать по выбору три самолета, компоновка приборов на панели управления существенно отличается в каждом конкретном случае. Однако это не должно вас смущать — все самолеты имеют

практически одинаковое оборудование. Так что, для того, чтобы привыкнуть к новой машине, вам потребуется минимум времени.

ИСКУССТВЕННЫЙ ГОРИЗОНТ — прибор, помогающий пилоту правильно ориентировать свою машину по отношению к линии горизонта. Это важно всегда, но особенно на малой высоте, когда исключительно важно выровнять самолет при заходе на посадку. Чаще всего ориентир теряется в условиях плохой видимости или длительного отвесного полета (взлета или пикирования).

Если белая полоса прибора совпадает с прорезью, — значит ваше положение идеально ровно по отношению к горизонту. Шкала проградуирована таким образом, чтобы было удобно представлять степень отклонения. Отметка **«0»** означает, что вы летите под углом 90 градусов к горизонту.

УКАЗАТЕЛЬ НАПРАВЛЕНИЯ (КОМПАС) — с его помощью можно правильно установить курс, по которому будет осуществляться дальнейший полет. Шкала тщательно проградуирована на все 360 градусов. Выбранное направление совпадает с риской, нанесенной на панель сверху шкалы.

УКАЗАТЕЛЬ СКОРОСТИ — индикатор с надписью **MPH.** С его помощью можно определить скорость, с которой самолет перемещается в пространстве. Данные указываются в милях в час.

УКАЗАТЕЛЬ ВЫСОТЫ — один из важнейших приборов. Надпись на индикаторе: **ALT.** В полете прежде всего нужно знать, на каком расстоянии от земли находится ваша машина.

Показания снимаются исключительно из расчета реальной высоты над поверхностью земли или моря (если полет происходит над ним). Стрелки прибора, вращающиеся вправо, по часовой стрелке, означают, что самолет набирает высоту. Против часовой — снижается. Дисплей с цифрой — указатель набранной высоты в километрах.

УКАЗАТЕЛЬ КРЕНА ПО ВЕРТИКАЛИ — прибор, позволяющий быстро и достаточно точно ориентироваться в том, взлетает ли машина или снижается. Надпись на индикаторе: **CLM-DES.**

Если стрелка находится на отметке **0** — самолет летит строго параллельно земле. Если уходит вверх, в зону **CLM** — машина набирает высоту. Максимальное значение — **4.** При нем самолет взлетает, продолжая движение и вперед. Если указатель крена уходит вниз, в зону **DES** — истребитель теряет высоту. Максимальное значение — **4.** При нем машина пикирует почти отвесно.

УКАЗАТЕЛЬ КРЕНА ПО ГОРИЗОНТАЛИ — датчик, определяющий, в какую сторону накренен и разворачивается ваш самолет. **L** — влево, **R** — вправо. Прибор особенно важен, когда полет происходит на большой высоте на фоне неба. Линия горизонта отсутствует, но это вполне компенсируется именно указателем горизонтального крена.

УКАЗАТЕЛЬ ОБОРОТОВ ДВИГАТЕЛЯ — индикатор с надписью: **RPM.** Показывает, с какой частотой работает мотор вашего самолета. Чем выше количество набранных оборотов, тем большую можно развить скорость.

УКАЗАТЕЛЬ ТЕКУЩЕГО ВРЕМЕНИ — обыкновенный часовой циферблат, позволяющий ориентироваться, сколько времени продолжается полет. Это особенно важно при использовании режима компрессии времени, когда теряется истинное ощущение минуты.

УКАЗАТЕЛЬ НАЛИЧИЯ ТОПЛИВА — датчик с надписью: **FUEL.** Показывает количество топлива, оставшегося в баке. **F** — максимальное значение, **E** — минимальное. При переключении на другой бак, стрелка индикатора моментально принимает положение, соответствующее наличию горючего во втором баке.

ТУМБЛЕР ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ БАКОВ — показывает из какого резервуара в настоящий момент поступает горючее (**IN** — внутренний бак, **EX** — подвесной).

ТУМБЛЕР ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ВИДОВ ОРУЖИЯ — показывает, какое вооружение в данную секунду готово к бою. Переключение осуществляется между **GUN** (пушка) и **BOMB** (бомбы) или **GUN** и **RCKT** (ракеты).

ТУМБЛЕР ОГНЯ — замена одиночных пусков ракет на залп всем комплектом. **SNGL** — одиночный, **BRST** — залп.

ТУМБЛЕР ВКЛЮЧЕНИЯ ВИДЕОЗАПИСИ — включенное состояние свидетельствует о работе видеокамеры. Табло, расположенное рядом, показывает, какой длины фрагмент записан в настоящий момент и может быть сделан в принципе.

ДИСПЛЕЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ — цифровой индикатор, показывающий степень «отзывчивости» машины на ваши команды от **1** до **3** в зависимости от сделанных вами установок.

ИНДИКАТОР ВЫПУСКА ШАССИ — дисплей с надписью **GEAR.** Когда колеса выпущены, три индикатора загораются зеленым светом, что свидетельствует о готовности машины к посадке.

РУКОЯТКА ЗАКРЫЛОК — убрать/выпустить закрылки.

ТАБЛО ФОРСАЖА — желтый прямоугольный дисплей, сигнализирующий о работе двигателя в режиме дожигания топлива и, следовательно, максимальной скорости.

ИНДИКАТОР ВКЛЮЧЕНИЯ ТОРМОЗОВ — голубой датчик **WHL.** Светящаяся лампа напоминает о том, что тормоза (колес) включены.

ИНДИКАТОР РАБОТЫ АВТОПИЛОТА — лампочка **AUTO,** светящаяся красным светом, свидетельствует о том, что машина находится в автоматическом полете.

ИНДИКАТОР АВТОМАТИЧЕСКОГО ВЕДЕНИЯ ОГНЯ — лампочка **TRG.** Сигнализирует о том, что встреченные цели будут атакованы самостоятельно, без вашего участия.

ПЕРЕКРЕСТЬЕ ПРИЦЕЛА — здесь нет никаких сложностей. Совместив центральную точку с неприятельской целью, можно открывать огонь. С близкой дистанции не промахнетесь. Издали — все будет зависеть от правильности упреждения при нацеливании.

ЗЕРКАЛО ЗАДНЕГО ВИДА — идеальный способ контролировать ситуацию, складывающуюся в бою за вашей спиной. Прописная истина о том, что нельзя пускать противника себе в хвост, для «Overlord» обязательна в полной мере. Если вам не удастся вовремя оторваться, считайте, что вы уже покойник. Немецкие пилоты в этом деле — большие профессионалы. А зеркало как раз-таки и сможет вовремя предупредить вас об опасности.

В верхней части игрового экрана расположена диалоговая строка, которая время от времени знакомит вас с поступающими сообщениями от напарников или с командного пункта. Они играют важную роль в навигации и, особенно, наведении вашего самолета на нужную цель.

Проблема «Overlord», как и большинства авиационных исторических имитаторов, заключается в том, что распознать противника в скоротечном бою весьма непросто. Это становится едва ли не главной проблемой даже для опытных пилотов, не говоря уже о новичках. Отсутствие на старых самолетах приборов экстренной идентификации приводит к тому, что распознать принадлежность цели можно только при непосредственном контакте, с близкого расстояния. При этом стрелять, как правило, уже поздно. Главное теперь, быстро развернуться и не потерять врага из виду, чтобы атаковать уже наверняка.

Сообщения в информационной строке типа: **BANDIT ON 5 O'CLOCK,** несколько помогут вам. Они означают, что неприятельский самолет находится от вас под углом, равным пятичасовому расположению часовой стрелки на циферблате. Таким образом, строка выполняет и функцию радара, и обязанности идентификатора.

Впрочем и здесь не все гладко. Развернувшись «на 5 часов» вы с удивлением можете обнаружить два, а то и три самолета. Но, кто из них «бандит», то есть враг, остается по прежнему неясно. А сбивать своих в игре не рекомендуется.

КАРТА

Вызвав на экран карту района боевых действий, вы сможете получить некоторую информацию о том, что творится вокруг вас и под вами, причем на очень большом расстоянии. Ваш самолет отмечен сине-белой пульсирующей точкой. Синие отметки — самолеты

союзников. Красные — врага. Черными нитями показаны железные дороги. Желтые участки — пограничные береговые укрепления. Красные линии — ваш маршрут.

Несмотря на внешнюю красоту, карта не очень полезна и малофункциональна. Она могла бы нести куда больший объем информации. На практике ее применение также затруднено из-за отсутствия возможности определить (хотя бы приблизительно) направление вашего полета.

Можете себя утешить лишь тем, что разбираться в хитросплетениях дорог и рек можно сколько угодно долго — на время просмотра карты реальное полетное и боевое время останавливается. Кому-то это может понравиться, но, согласитесь, реализма здесь немного, гораздо меньше, чем в самой игре и в полете.

Находясь в воздухе, вы можете изменить изображение, перейдя из кокпита на трехмерную картинку, чтобы посмотреть на свой самолет или неприятельские цели со стороны.

При этом управление вашей машиной сохраняется в полном объеме. Этот режим позволяет взлетать и садиться, ложиться на заданный курс и атаковать врага. Естественно, проделать все это сложнее, чем из кокпита. Зато очень красиво.

Помимо всего прочего, находясь в таком положении, вы можете получить большой объем весьма полезной информации с панели, расположенной под самолетом, в нижней части экрана:

PILOTED AC — информация о том, какой самолет из тех, что в данный момент находятся в воздухе, пилотируется вами;

HEADING — курс;

SPEED — скорость полета (мили в час);

ALT — набранная высота в футах;

NEXT WP — следующая точка полета;

REL BRG — направление от вашего самолета на очередную цель;

RANGE — расстояние до цели;

ALT — ее высота.

Переключением соответствующих клавиш можно отслеживать параллельно две точки, попеременно вызывая на экран их основные параметры:

VIEW TYPE — информация по объекту, находящемуся в вашем поле зрения:

— тип обзора (сверху, сбоку и т.д.);

— модель самолета и его расположение;

— расстояние до него;

STATE — состояние объекта, находящегося на экране. Фиксированное или свободное.

Об управлении самолетом в полете скажем лишь несколько слов. Разработчики, работая над «Overlord», стремились сделать эту красивую и изящную программу доступной самому широкому кругу любителей компьютерных игр. Поэтому изначально реализм и сложность пилотирования уступили место игровому азарту, простоте и ненавязчивости в управлении. В связи с этим можно даже рискнуть и сказать, что «Overlord» находится на самой границе жанра авиационных имитаторов. Примерно также, как особняком стоят, допустим, «Comanche». В самом деле, даже на сложном уровне игры **(RANK — WING COMMANDER)** для вас не составит проблемы ни взлет в воздух, ни заход на посадку. В небе самолеты удивительно послушны, и фигуры высшего пилотажа можно проделывать попросту и без затей.

Все управление сводится к совершенно элементарным вещам. Для того, чтобы взлететь, нужно не забыть запустить двигатель, разогнаться и оторваться от земли. Если после этого вы не забудете убрать шасси, будет совсем хорошо. При посадке — то же самое, но в обратном порядке. А коснувшись земли, продолжайте удерживать его рулями на поверхности, как бы «вдавливая» в грунт, сбросьте газ, включите тормоза и остановите двигатель. Садиться, в принципе, можно абсолютно куда угодно. Но лучше это делать в стороне от вражеских зенитных батарей.

Тем не менее, мы не хотим, чтобы у вас сложилось впечатление об «Overlord», как игре простенькой, для новичков. Все, что происходит в небе, — настоящий экзамен даже для бывалого компьютерного летчика. Динамика боя необычайно высока, самолеты противника до противоестественности вертки и неубиваемы, а вражеские пилоты, все как один, асы. Завершить миссию успешно — очень непростое дело. Именно для этого, для красивого и динамичного боя, «Raven Software», собственно, и сделала «Overlord». В конце концов, почему каждая леталка должна непременно включать в себя многочасовые упражнения во взлете и посадке? Многих очень утомляет однообразие, а здесь с этим все просто. И понятно.

Теперь последнее замечание. Для того, чтобы прервать миссию после ее завершения или, что также логично, ввиду невозможности выполнить боевое задание, не обязательно искать свой любимый аэродром. Для этого вполне сгодится клавиша **F10.** Выйдя таким образом в меню конфигурации, вы можете сделать две мудрых вещи:

END MISSION — завершение задания возвращением на **TANGMERE.** При этом вам будет засчитан боевой вылет и пройдет еще один день войны;

ABORT — вы оказываетесь в расположении части так, как будто никакого полета и не было вовсе. Это особенно удобно, если, в

действительности, пару минут назад вас прижимали к земле два «мессера» и других шансов на спасение кроме **F10** не было. Теперь же вы, как ни в чем не бывало, садитесь за штурвал и выполняете непройденную миссию снова. Тем самым вы укоротите список пилотов, которым уготована печальная миссия — погибнуть в компьютерном небе «Overlord». Если, все же, вы будете совсем неосмотрительны и погибнете, место Джейка Гудвина займет Сэнди Уоллес. Только и всего...

Однако у всякого терпения есть предел. И если вы будете раз за разом проваливать задания, это существеннейшим образом отразится на поведении противника. И вот уже спокойная жизнь аэродрома прервана вражеским налетом. Кроме морального ущерба, в такой передряге может погибнуть и один из ваших героев. Кончится такое безобразие тем, что новых летчиков в распоряжении **AEAF** просто не останется и ваши командиры со всей горькой очевидностью заявят, что план высадки союзных войск сорван и вторжение откладывается до лучших времен.

Для компьютерного игрока это означает, что продолжить данную игру дальше уже невозможно. Вас больше не пустят ни в самолет, ни на любой аэродромный объект. Разве что, только в казарму. Но и поспать не удастся. Открыв дневник, лежащий на столе, вы увидите самую короткую из всех возможных в игре записей: **OPERATIONS SUSPENDED.**

Перегружайтесь и начинайте игру сначала, но теперь уже серьезно, с полной отдачей. И не увлекайтесь рискованными экспериментами с заменой самолетов, самовольным выходом из заданий и прочими мелкими шалостями. Лучше злее бейте врага и тщательнее изучайте оперативную обстановку.

А теперь, как и обещали, перечень и основные характеристики крупнейших наземных целей на территории Нормандии. Все нижеперечисленные объекты так или иначе будут фигурировать на предполетных брифингах.

Вооружайтесь знаниями — это великое оружие!

AIRFIELDS (АЭРОДРОМЫ)

CHARTRES — находится к югу от одноименного города, на берегу реки. Располагает всего одной короткой взлетной полосой, зато имеет множество важнейших построек. В восточной части находится центр управления и два больших ангара. Другие — к северу и с юга. Зенитные башни расположены к югу и юго-востоку от взлетной полосы.

ORLEANS — находится к северу от города у железной дороги. Это небольшая база истребителей, защищающих транспортные и индустриальные объекты области. Главная взлетная

полоса идет с северо-востока на юго-запад. Основные строения — на юго-востоке. Аэродром хорошо защищен тяжелыми зенитными башнями. Подлет к **ORLEANS** безопасней совершать с востока.

EVREUX — расположен к востоку от города и граничит с железной дорогой Канн—Париж. Имеет две длинные взлетно-посадочные полосы — одна с востока на запад, другая — с юго-востока на северо-запад. Административные строения — с востока, прочие аэродромные постройки — с севера. На южной стороне находится артиллерийская башня и много зенитных батарей по периметру.

BEAUMONT — к северу от железной дороги Париж—Канн. Большое поле имеет две взлетно-посадочные полосы — с севера на юг и с востока на запад. Используется для базирования бомбардировщиков среднего радиуса действия. Основные постройки расположены с севера. Зенитные башни находятся на севере и юге.

CHATEAU — расположен к югу от Шартра и к северу от Орлеана, на восточных берегах реки Луары. Этот большой аэродром используется средними бомбардировщиками и истребителями прикрытия. Имеется несколько взлетно-посадочных полос и рядом много различных шоссейных дорог. Постройки защищены тяжелыми башнями, расставленными по периметру.

ST. ANDRE — небольшое поле к югу от **EVREUX** и к западу от реки. Полоса только одна, но есть и много дорог, ведущих в северную часть. Они могут быть использованы истребителями для взлета в случае опасности. Ангары находятся к западу, административные здания — к востоку. Обычно на этом поле базируются истребители «Люфтваффе».

TOURS — к северо-западу от города, к северу от реки и к западу от парижской железной дороги. Основная полоса пролегает с севера на юг. Она надежно защищена башнями, стоящими по обеим концам. Есть и вторая полоса со множеством прилегающих к территории дорог. Ангары и ремонтные сооружения стоят на востоке и западе.

CAEN — к юго-западу от города. Используется не очень интенсивно. На нем находится база истребителей. Имеет единственную ВПП, идущую с юго-востока на северо-запад. Административные здания — на юге, ремонтные сооружения и ангары — по обеим сторонам ВПП.

Бомбардировка полосы не будет эффективной, так как легкие истребители могут взлететь и с земли, поэтому следует сосредоточиться на разрушении ангаров. Кроме тяжелых башень на севере и западе, аэродром имеет целую сеть зенитных установок и батарей. Они представляют особенно большую опасность для низколетящих целей.

COASTAL BATTERIES (БЕРЕГОВЫЕ БАТАРЕИ)

MERVILL.

VARREVILLE.

POINT DU HOC.

LONGUES.

MOULINEOUX.

CORVEE.

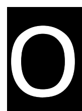
VILLERVILLE.

Все артиллерийские батареи должны быть уничтожены прежде, чем флот союзников окажется в их радиусе действия. Позиции очень надежно защищены, орудия находятся в мощных бронированных башнях, так что атаковать их могут только тяжелые бомбардировщики, которых в трех ваших эскадрильях просто нет.

RADAR STATIONS (РАДАРНЫЕ СТАНЦИИ)

FERM D'VRVILLE — находится недалеко от Шербура. Это основной центр неприятельской службы радиолокационной разведки. Ее разрушение может серьезно ослабить общую мощь обороны противника. Она расположена непосредственно на берегу и легко распознается по четырем группам антенных постов, стоящих по углам территории станции. Кроме них необходимо уничтожить и все административные постройки.

CAP DE LA HAGUE — эта радарная станция дальнего обнаружения к северо-западу от Шербура. Установленная на базе техника распознает самолеты на очень большом расстоянии в секторе 120 градусов. Однако с боков она достаточно слепа. Радиус действия — до 300 километров.



CAP DE LA HEVE — тоже станция дальнего действия. Находится к северо-западу от Гавра. Технические характеристики полностью совпадают с предыдущей станцией.

BERNEVAL RADAR — находится к северо-востоку от Дьенна. Легко распознаваем по четырем группам антенных вышек, расположенных по краям территории станции. Служебные постройки также должны быть полностью уничтожены.

ARROMANCHES — береговая наблюдательная станция к северо-западу от Канна. Главная функция — обнаружение кораблей и нацеливание на них пушек. Также пригодна для воздушной разведки.

FECAMP RADAR — береговой наблюдательный центр около Фекампа. Оснащен несколькими мощными радарами. Предназначен для обнаружения кораблей и нацеливания артиллерии. Антенны, установленные в восьмиугольных башнях, вращаются на 360 градусов. Радиус действия таких локаторов зависит от месторасположения. В данном случае он охватывает территорию от 1 до 24 км. Радары второго типа, установленные на станции, выполняют функции раннего предупреждения о самолетах противника.

CAP D'ANTIFER — станция дальней воздушной разведки. Находится к северу от Гавра. Оснащена различными радарами. Одни из них применяются для измерения расстояния и направления, но не высоты. Вращаясь на 360 градусов, они распознают высоколетящие цели на расстоянии от 1 до 200 км. Точность весьма велика — плюс-минус один градус (км).

Радары-тарелки используются для определения высоты летящих самолетов. Радиус действия — от 2 до 40 км.

CAEN RADAR — станция дальнего обнаружения воздушных целей. Расположена к северу от Канна. Основные характеристики полностью совпадают с **CAP D'ANTIFER.**

BRIDGES (МОСТЫ)

ROUEN RAIL BRIDGE — это последнее место пересечения Сены, прежде чем река впадает в море. Мост расположен в центре города. Сделанный из стали, он очень крепок, и уничтожить его будет не просто. К северу от моста находится хорошо защищенная сортировочная станция. Проход со стороны Дьенна не будет достаточно эффективен. Наиболее разумно атаковать пикирующим бомбометанием, используя для этого легкие истребители.

VERNON RAIL — пятый вверх по течению мост через Сену. Два длинных пролета поддерживаются одной опорой, стоящей посередине реки. Именно в этом месте мост особенно уязвим для ракетного удара.

OISSEL RAIL — соединен с мостом **ORIVAL** подъемной секцией. Пересекает Сену в точке, где река разделяется на два рукава. Самое слабое место — именно подъемная секция.

ORIVAL RAIL BRIDGE — соединен в единую структуру с **OISSEL** и является южным участком всего сооружения. Очень крепок и малодоступен для уничтожения с воздуха. Но в этом и нет особой необходимости, так как ваша цель — все та же подъемная секция.

LE MANOIR RAIL — четвертый вверх по течению железнодорожный мост через Сену. Похож по структуре на два соседних моста. Он поддерживается одной единственной опорой, поддерживающей два пролета. Ракетная атака может и должна привести к разрушению всего сооружения.

BENNECOURT — шестой вверх по течению железнодорожный мост через Сену. Все те же два пролета и одинокая опора в центре. Способ уничтожения — точный ракетный залп.

MONTES RAIL — седьмой вверх по течению железнодорожный мост через Сену. Расположен к северу от одноименного города — крупного железнодорожного центра. Протянулся с юго-запада на северо-восток и не имеет центральных опор.

Наиболее эффективным будет пикирующее бомбометание с использованием одноместных легких истребителей одной из ваших эскадрилий.

CONFLANS RAIL — восьмой вверх по течению железнодорожный мост через Сену. По структуре идентичен предыдущему мосту. Основная тактика, используемая при борьбе с ним, та же — пикирование и бомбометание истребителями.

LARGE MYS (БОЛЬШИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ УЗЛЫ)

LE MANS — большой железнодорожный узел к северу от реки Луары. Станция надежно защищена зенитными установками, которые также прикрывают город и завод по производству взрывчатки, расположенный к западу. Территория самой станции простирается в направлении восток-запад, на ней находится огромное количество ангаров, складов и ремонтных баз. Кроме этого — нефтехранилище.

TOURS — это железнодорожный город, окруженный реками. Сортировочная станция защищена зенитными башнями и батареями, а также самолетами с аэродрома, расположенного к северу. Территория вокзала протянулась от востока к западу. На ней находятся опять же склады, ремонтные мастерские и нефтехранилище.

ORLEANS — большой город на Луаре, вверх по течению от Тура. Кроме зенитных установок, защищается перехватчиками с аэродрома, расположенного на окраинах города. Территория вокзала пролегает с севера на юг. Все, что на ней расположено — обычный вокзальный набор, включая нефтехранилище.

ROUEN — крупный город на Сене, вниз по течению от Парижа. Вокзал защищен зенитными установками и расположен к северу от города. Протянулся с севера на юг. Депо, склады, ангары, мастерские и несколько нефтехранилищ.

MANTES — находится на южном берегу Сены, к западу от Парижа, неподалеку от моста **MONTES.** Защищен зенитными установками, также охраняющими подступы к месту. Протянулся с севера на юг. Цели на территории те же, что и на других крупных станциях.

SAUMUR — небольшой железнодорожный узел на южном берегу Луары. Защищен зенитными установками и расположен между рекой и основной железнодорожной линией. Пролегает с севера на юг, а город расположен к западу от вокзала. Территория большая. Цели те же.

TRAPPES — железнодорожный город к западу от Парижа. Вокзал защищен зенитками, также прикрывающими город, расположенный к западу. Территория узла протянулась с востока на запад и занимает очень большую площадь. Цели — те же, что и везде.

ANGERS — крупный железнодорожный город. Станция протянулась с востока на запад и защищена зенитными установками. Территория средних размеров. Цели обычные.

SMALL MYS (НЕБОЛЬШИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ УЗЛЫ)

CHARTRES — находится на берегу реки Эвре, на линии Париж—Ла-Манш. Небольшая станция протянулась с севра на юг. Город и аэродром находятся к югу от узла. На территории находится два больших склада и ремонтные сооружения.

EVREUX — небольшой город на железной дороге Париж—Канн. В дополнение к своей собственной защите, он получает поддержку от близлежащего аэродрома. Вокзал, пролегающий с востока на север, содержит два больших склада и депо.

ALENCON — небольшой город к северу от Ла-Манша. Территория протянулась с севера на юг и охраняется зенитными башнями. Сооружения, которые необходимо уничтожить, те же.

MEZIDON — находится на железной дороге Париж—Канн, к востоку от Канна и по направлению к Руану. Территория небольшой станции протянулась с востока на запад. Город расположен на северо-западе.

Цели — одинаковые для всех небольших узлов.

ARGENTAN — маленький городок на железной дороге Кан—Ла-Манш, к югу от Парижа. Сортировочная станция имеет свои собственные зенитные башни. Сооружения, обычные для всех **MY.**

BAYEUX — маленький город, неподалеку от побережья, к западу от Канна. Станция находится к северу от города, на линии Шербур—Париж. Защищена береговыми батареями и своими собственными зенитными башнями. Станция, состоящая из двух складов и ремонтной базы, используется для подвоза снарядов для береговой артиллерии. Поэтому это очень важная цель.

ANGERS — небольшой железнодорожный городок неподалеку от реки Луары. Станция, протянувшаяся с запада на восток, защищена дополнительными батареями. Объект средних размеров.

Содержит ремонтные мастерские, складские помещения и, также, нефтехранилище.

MANTES — станция, защищенная зенитными батареями, которые прикрывают и близлежащий мост. Расположена с севера на юг. Располагает, помимо всего прочего, нефтехранилищем.

COASTAL TOWNS (ПРИБРЕЖНЫЕ ГОРОДА)

CHERBOURG — находится на северной оконечности полуострова. Это большой город, чьи доки использовались прежде Францией для морской торговли. Теперь здесь базируются немецкие подлодки типа **U** и **E,** а Шербур — их безопасная гавань. Атаковать корабли в этом районе — дело чрезвычайно рискованное. Доки — не лучшая цель, так как в будущем они пригодятся союзным войскам. Береговая оборона полуострова очень мощна. Кроме батарей на востоке, есть две радарные станции на западе и множество зенитных установок. Железная дорога в направлении Шербура чрезвычайно загружена.

CAEN — большой город у побережья, недалеко от пляжей Нормандии. В центре соединяются четыре железнодорожные линии. Река проходит через весь город и на севере впадает в море. Аэродром находится на окраине с юго-востока. С севера расположены береговые батареи и радарные установки. Зенитные батареи рассредоточены с западной и северной стороны.

LE HAVRE — большой портовый город на северном берегу Сены. Защищен артиллерийскими батареями на южном берегу реки и с севера. Вокруг доков расположен большой складской район. С северной стороны находится большая радарная установка.

DIEPPE — небольшой портовый город в устье реки Бетум. Отличить его можно по белым скалам на побережье и большому водоему в середине города. На железнодорожной станции находится огромное количество складов, которые являются важными целями. К востоку от города расположен один объект — центр радиоперехвата.

BAYEUX — небольшой железнодорожный город. Находится к западу от Канна на нормандском побережье. К северу — береговые батареи, на востоке — радарный наблюдательный центр. В этом городе можно обнаружить мобильный армейский штаб, а в лесах скрыты ракетные установки.

CABOURG — небольшой береговой город между Гавром и Канном. При пересечении французского побережья он может быть полезным ориентиром. Его можно отличить по обилию дорог, опоясывающих это место со всех сторон. На заднем плане может быть виден бассейн реки Оры и большой город Канн. По обеим сторонам Кабура расположены мощные ракетные установки, а также большие береговые батареи на западе.

COUTANCES — небольшой город у основания Шербурского полуострова. Там можно найти много целей для атаки — мобильные армейские штабы, конвои, железнодорожные составы. Город находится к северо-западу от важной железнодорожной магистрали.

ST. LO — небольшой город, расположенный в центре области планируемого вторжения. Объектов бомбардировки, опять же, много — железнодорожные составы, автомобильные колонны и так далее.

SPECIALS (ОСОБЫЕ ОБЪЕКТЫ)

COAST DEFENSE HQ — главный штаб береговой обороны. Расположен в **CHATEAU,** к северу от **VIRE.** Эта цель исключительно хорошо защищена зенитными установками и всегда может вызвать превосходящую по численности воздушную поддержку. В настоящее время здесь обсуждаются планы предстоящих военных кампаний, и успешный бомбардировочный рейд нанесет громадный урон противнику в смысле подготовки к очередным сражениям.

LE HAVRE NO BALL — этот ракетный центр находится к северу от Гавра, на дороге в Фекамп. Большинство ракетных установок скрыто в небольших лесах. Однако направляющие балки для ракет закамуфлировать очень сложно, так что объекты распознать можно. Хотя планам вторжения эти установки не угрожают, секретное оружие может быть использовано для ракетного удара по Лондону. Поэтому данные цели необходимо будет уничтожить.

VIRE FUEL DUMP — к северу от **VIRE** находится большое количество железнодорожных веток, уходящих в леса. Там находится крупнейшее хранилище топлива для оборонительных сил противника. Эта цель должна быть обязательно уничтожена. Однако сопротивление неприятеля может быть очень серьезным.

CABOURG NO BALL — ракетный центр на побережье, к востоку от Кабура. Расположен и имеет те же особенности, что и ракетные установки Гавра.

AIRCRAFT FACTORY — самолетостроительный завод, расположенный к югу от Орли, рядом с аэродромом. Зенитная оборона и поддержка с воздуха обеспечены в наивысшей степени. Основная часть защитных сооружений расположена с севера.

CAEN NO BALL SITE — ракетный центр к северо-западу от Канна, рядом с прибрежной дорогой на Бебе. От реактивных установок Гавра и Кабура ничем особенным не отличается — те же небольшие леса, маскировка и угроза ракетного обстрела Лондона. Отсюда и повышенная важность данной цели.

DIEPPE EXPLOSIVES — большая фабрика на северо-востоке района. Производит взрывчатку.

ST. LO NO BALL — ракетный центр к западу от Сент-Ло. Расположен в полях непосредственно за тем местом, где должны будут высадиться союзные силы. В остальном — все то же самое...

URBAN AREAS (ГОРОДСКИЕ ОБЛАСТИ)

LE MANS — большой железнодорожный узел к северу от реки Луары. Вокзал — важнейшее место данной области, так как с его помощью осуществляется подвоз боеприпасов и вся остальная поддержка береговой обороны. В западной части — фабрика взрывчатки.

TOURS — железнодорожный город, окруженный реками. Кроме большой сортировочной станции возле города, на северо-западе расположен аэродром.

ROUEN — один из крупнейших городов, расположенных на Сене, вниз по реке от Парижа. Рядом находятся три важных железнодорожных моста. Сортировочная станция — одна из самых больших в Нормандии.

EVREUX — небольшой город на железной дороге Париж—Канн, имеющий множество складских сооружений. Хотя более значимо то, что недалеко от города расположено три больших аэродрома. Один из них, **EVREUX**,— на окраине, к западу. Другой, **ST. ANDRE,**— к югу, поблизости от реки, и пролегает с юга на север. Третий, **BEAUMONT,**— на западе, поблизости от Канн—Парижской железной дороги. Все объекты прекрасно защищены зенитными установками и башнями, находящимися на самих аэродромах.

ORLEANS — большой город на реке Луаре, вверх по течению от Тура. Очень важен, как часть вражеской системы поддержки. Осуществляет подвоз боеприпасов, оружия и прочих материалов к объектам береговой обороны. Защищен своим собственным аэродромом. Другой, не менее значимый аэродром находится на северо-западе.

MEZIDON — расположен на железной дороге Париж—Канн, в направлении Руан—Ла-Манш. Защищается базой истребителей с востока **BEAUMONT** и с запада — **CAEN.** В южной части, по направлению к Ла-Маншу, находится большое количество складов с боеприпасами и прочим военным снаряжением и оборудованием.

MANTES — находится на южном берегу Сены, западнее Парижа. Город является важнейшим железнодорожным узлом. Имеет большой мост к северу и огромную сортировочную станцию в центре города.

Область хорошо защищена зенитной артиллерией. Кроме того, к востоку от города расположено три аэродрома — **ST. ANDRE, EVREUX** и **BEAUMONT.**

CHARTRES — город, с трех сторон окруженный рекой Эвре. Там находится большая сортировочная станция к северу и, на другом берегу реки, к югу, — аэродром **CHARTRES.**

Вот и все ваши наземные цели в «Overlord». Теперь дело за малым — уничтожить их и обеспечить, тем самым, легкую и красивую высадку союзнических войск в Нормандии.

Советуем особое внимание уделить атаке железнодорожных мостов и сортировочных станций всех размеров. Поскольку данная игра имеет некоторый стратегический оттенок, уничтожение именно этих групп целей неизбежно приведет к тому, что противник не сможет вводить в бой свежие резервы, так как их просто невозможно будет доставить в район боевых действий.

При бомбардировке и обстреле групповых объектов, постарайтесь уделить внимание всем постройкам, составляющим единый комплекс. Чтобы уничтожить такую цель, необходимо поразить большинство сооружений и зданий, а еще лучше уничтожить их все.

В ваших силах ускорить открытие второго фронта и приблизить тем самым день долгожданной окончательной победы...

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Overlord
Год: 1994
Фирма: Raven Software
Размер архива: 11,9 Mb
Размер на диске: 21,8 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

PRIMAL RAGE

Фирма «Time Warner Interactive» в 1995 г. выпустила IBM'овскую версию знаменитой бойцовской игры «Primal Rage». Эта программа широко известна всему цивилизованному компьютерному миру по одноименному игровому автомату. Конечно, были некоторые опасения относительно того, сумеют ли программисты перенести на PC замечательную графику, доступную первоисточнику. Теперь, после выхода игры, можно с удовлетворением ответить, что «копия» ни в чем не уступает «оригиналу» и симпатичнейшая программа стала доступна для всех владельцев PC. Более того, «Time Warner Interactive» увлеклась настолько, что выпустила три разных варианта «Primal Rage» (не говоря уже об огромном количестве версий) — для компьютеров с разным объемом оперативной памяти на 4, 8 и 16 Mb. Естественно, каждый следующий вариант добавляет игре дополнительные графические штрихи, звуковые нюансы, делая программу все более совершенной и насыщенной действием.

Основная прелесть и необычность «Primal Rage» — ее действующие лица и исполнители. На арены боев выходят не люди, не роботы и, в общем, даже не мутанты (хотя что-то эдакое в бойцах все же есть). Главные герои — страшные, гигантские динозавры и огромные отвратительные гориллы.

Для работы над игрой были сделаны специальные модели, которых и перенесли на экран с поразительным трехмерным качеством изображения (естественно не самих, а предварительно обсчитав их). Все персонажи несмотря на свою гротескность, смотрятся очень живо и реально. Под стать героям и задние планы арен, на которых проводятся бои. Необычные зловещие пейзажи не просто служат фоном. Они дополняют действия. И не только тем, что над головами сражающихся хищников пролетают птицы, а сзади бегают туда-сюда маленькие ничтожные людишки или во всю плещется раскаленная лава. Второй план в игре имеет и вполне реальное функциональное значение. Речь идет о взаимоотношениях бойцов и людей, периодически выбегающих на поле битвы (с какой целью — об этом вы узнаете чуть позже).



А теперь приступим непосредственно к игре.

Предыстория сюжета — еще один пессимистический прогноз любителей пощекотать наши нервы. Итак, наша цивилизация (в какой уже раз!) погибает в неких грядущих катаклизмах. В данном случае Земля столкнулась с огромным метеоритом. В результате облик планеты изменился, города были разрушены. Люди смогли выжить, но передовые технологии

нашего времени безвозвратно погибли. Итогом всех этих печальных событий стало возвращение на Землю древних богов, которые хотели посмотреть, что же стало с планетой, которую они так хорошо знали. И боги, увидя то, что случилось, не были счастливы...

Однако нужно было решать, кто же будет править Землей в ближайшее время. Вот тут-то на свет и явились дракониды (новые драконообразные существа). Именно они, эти фантастические динозавры и кинг-конги должны были решить основной вопрос современности — вопрос о Власти. Люди в расчет не принимались, являясь лишь «расходным материалом», симпатизирующим тому или иному динозавру и, попутно, отвечающим своему основному назначению — быть сожранным во имя и на благо будущей победы своего идола и повелителя.

Вы выбираете наиболее приглянувшуюся вам «зверюшку» и в ходе кровавейших схваток, почти без правил (и уж определенно без какого бы то ни было намека на спортивность), начинаете завоевывать земные материки один за другим. И так — до полной окончательной победы. На простых уровнях сложности этим все и ограничивается. Каждая новая победа приносит вам лишнюю завоеванную территорию и дополнительные толпы почитателей. Захват планеты **WORLD DOMINATION** происходит по циклам, то есть, все можно повторить неоднократно, раз за разом порабощая уже порабощенное. И набирая при этом все больше и больше очков.

Если же вы играете на высоком уровне сложности, вам предстоит готовится к решающему поединку, который должен окончательно расставить все точки над «i». (В этом случае количество ваших приверженцев играет весьма существенную роль.)

Прежде, чем перейти к непосредственному описанию всех игровых режимов и приемов ведения боя, отметим то, на что в процессе игры постоянно указывают авторы — при создании программы ни одно животное не пострадало... Это важная информация для членов Лиги защиты животных и Партии «зеленых». Что касается самой игры — крови и разных мерзопакостных зверств в ней более, чем предостаточно. Особенно при использовании спецприемов, которых, кстати в «Primal Rage» устрашающее необъятное количество.

После загрузки игры, прежде чем перейти непосредственно к боям, вам предстоит побродить по весьма разветвленным игровым меню. Сделать это необходимо, так как без предварительных настроек успешно проиграть какой-либо сюжет будет невозможно.

Чтобы не ломать голову над этими мелкими, недостойными настоящего бойца проблемами, мы поможем вам разобраться во всех деталях.

MAIN MENU

Основное меню в «Primal Rage» как никогда лаконично, всего две опции:

START — выбор сценария игры;

GAME OPTIONS — установка предварительных настроек и управления.

Однако, каждая опция имеет массу режимов и вариантов замены, многие из которых кардинально влияют на само содержание игры.

GAME OPTIONS

CONFIG OPTIONS — в этом режиме устанавливаются варианты, касающиеся в основном регламента игры:

— **CREDITS** — количество жизней, которые имеет игрок, начиная соревнование (от одной до десяти). После окончания проигранного вам в сюжете поединка, программа запрашивает, будете ли вы продолжать борьбу. На размышление вам дается 10 секунд. Если вы готовы, подтверждаете это желание нажатием **HIGH QUICK** (об этом позже). Затем можно выбрать любого из имеющихся семи персонажей (не обязательно неудачника, который только что проиграл) и продолжить бой. Но все это только в том случае, если у вас есть запасные **CREDITS;**

— **NUNBER OF ROUNDS** — количество раундов, в которых вам предстоит выявлять победителя поединка **(1, 3, 5, 7);**

— **ROUND TIME** — время продолжительности одного раунда (от 30 до 80 секунд).

В случае, если оба соперника остались на ногах, а время истекло, победа присуждается тому из них, кто меньше пострадал.

Если оба противника упали замертво одновременно, для выявления победителя раунда назначается дополнительный укороченный бой **SUDDEN DEATH.**

— **DIFFICULTY** — уровни сложности игры.

В чем, в чем, а уж здесь «Primal Rage» тоже нет равных. Шестнадцать действительно разных вариантов!!! Многие из них почти непреодолимы, и общее различия между легкими, средними и тяжелыми, на самом деле, крайне велико. Чем выше уровень (особенно **16 MOST DIFFICULT**), тем яростнее противоборство компьютерного соперника, существенно выше его неуязвимость, точность защитных блоков и, главное, обильней и эффективней приемы (вплоть до самых неприличных и отвратительных). Однако простейшие уровни абсолютно легки для завершения игры с первого «захода».

— **GAME GORE** — выставить желаемое количество крови, льющейся на арене. Точнее, ее может совсем не быть **NO GORE,** или уж просто реки и даже моря — **FULL GORE.**

— **LANGUAGE** — язык общения с игрой.

— **CENSOR STRICTNESS** — точность реагирования персонажей на ваши действия:

EASYGOING — облегченный вариант управления;

STRICT — точность в руководстве бойцами.

— **AUTO RESET HIGH SCORE TABLE?** — включение/выключение режима автоматического обновления таблицы рекордов.

— **RESET HIGH SCORE TABLE?** — включение/выключение режима обновления таблицы рекордов.

— **RESTORE FACTORY DEFAULT?** — восстановить фабричные (изначальные) настройки игры, где жизней у вас пять, раундов в поединке три, продолжительность каждого — 55 секунд, уровень сложности — десятый (средний) и так далее...

STATISTICS — несколько различных статистических меню, где ведется скрупулезный подсчет всех и всяческих имевших место действий, начиная от итоговых особенностей разных вариантов боя и типов игры до процентного соотношения между раундами в зависимости от их продолжительности и поединками в целом. Дана также информация по каждому из семи персонажей. Всего опция **STATISTICS** содержит в себе пять (!!!) больших подменю, имеющих в основном чисто теоретическое значение и никак не влияющих на развитие самой игры.

SOUND TEST — возможность прослушать звучание всех 127 спецэффектов в игре. Для этого установите порядковый номер и нажмите **ENTER** или клавишу, отвечающую за **HIGH QUICK.**

MUSIC TEST — выбрать любой из шестнадцати вариантов музыкального сопровождения (действия, аналогично **SOUND TEST**).

MODIFY CONTROLS — наиболее важный и принципиальный момент настроек. Здесь можно выбрать подходящий для вас вариант управления бойцами. Палитра представлена самая разнообразная, но прежде, чем рассказать обо всем, рекомендуем (вместе с авторами игры) использовать четырехкнопочный джойстик «Gravis PC GamePad». «Primal Rage» сделана таким образом, что ведение боя и, главное, использование спецударов и приемов **FATALITY** ориентировано прежде всего на четырехкнопочное средство ввода. При этом играть на простом джойстике и даже на клавиатуре очень неудобно (в разделе «Спецприемы» мы приводим полный список «хитрых» ударов именно в режиме управления джойстиком «PC GamePad», как наиболее удобном и рекомендуемом). Тем не менее «Primal Rage» имеет несколько

вариантов управления, для каждого игрока устанавливаемое в отдельности:

— **KEYBOARD** — клавиатура;

— **KEYBOARD/JOYSTICK** — смешанное, при помощи клавиатуры и двухкнопочного джойстика;

— **2 BUTTON JOYSTICK** — двухкнопочный, обычный джойстик;

— **4 BUTTON JOYSTICK** — джойстик с четырьмя кнопками.

Помимо основных движений, отвечающих за перемещение персонажей, в игре есть четыре вида ударов, имеющих определенные названия:

— **HI QUICK (HIGH QUICK)** — верхний быстрый;

— **HI FIERCE (HIGH FIERCE)** — верхний неистовый (мощный);

— **LO QUICK (LOW QUICK)** — нижний быстрый;

— **LO FIERCE (LOW FIERCE)** — нижний неистовый (мощный).

Выбрав желаемый вариант управления, нажмите **ESC** для того, чтобы вернуться в меню настроек **GAME OPTIONS.** При этом сделанные изменения сохраняются (этот порядок относится, кстати, и ко всем остальным опциям обоих главных меню «Primal Rage»).

CONFIGURE KEYBOARD — распределение кнопок при игре с клавиатуры. По умолчанию клавиши установлены следующим образом.

Для левого игрока:

— **S** — движение вверх, прыжок;

— **C** — движение вправо;

— **X** — движение вниз, присед;

— **Z** — движение влево;

— **U** — верхний быстрый удар **(HI QUICK);**

— **I** — верхний неистовый удар **(HI FIERCE);**

— **N** — нижний быстрый удар **(LO QUICK);**

— **M** — нижний неистовый удар **(LO FIERCE).**

Для правого игрока:

— **UP** — движение вверх, прыжок;

— **RIGHT** — движение вправо;

— **DOWN** — движение вниз, присед;

— **LEFT** — движение влево;

— **HOME** — верхний быстрый удар **(HI QUICK);**

— **PGUP** — верхний неистовый удар **(HI FIERCE);**

— **END** — нижний быстрый удар **(LO QUICK;)**

— **PGDN** — нижний неистовый удар **(LO FIERCE).**

При желании управляющие кнопки можно перераспределить.

TEST CONTROLS — режим тестирования оборудования, включая и функционирование всех кнопок и реагирование на команды джойстика (движения и все виды ударов).

ADJUST VOLUME — настройка громкости звука, отдельно для музыки **MUSIC,** спецэффектов **GAME SAMPLES,** и общая величина **ATTRACK RATIO.**

2 PLAYER HANDICAP CONFIGURATION — меню настройки соотношение сил противников в режиме игры друг против друга. При помощи этой опции можно установить соотношение сил между управляемыми бойцами в зависимости от мастерства и опыта играющих. Разброс возможных значений от 50 до 100. Благодаря этому интересной может быть даже бой между новичком и испытанным мастером.

START

Эта опция основного меню «Primal Rage» дает возможность выбрать полный сценарий игры из предлагаемого списка:

LEFT PLAYER ARCADE — вариант поочередных боев со всеми противниками по очереди для левого игрока. При этом игра проходит по обычному основному сценарию с завоеванием материков и так далее. Вы сражаетесь против компьютера, но есть и скрытый внутренний режим, о котором мы расскажем в конце;

RIGHT PLAYER ARCADE — тоже, но для правого игрока.

И в том, и в другом случае очередность соперников выбирается компьютером, вам нужно лишь позаботиться о своем собственном бойце;

LEFT PLAYER TRAINING — режим тренировки для левого игрока. При этом вы самостоятельно выбираете и своего героя, и любого из семи соперников (включая динозавра той же «модели»). Сюжет исчерпывается одним поединком из выбранного количества раундов. Бой происходит против компьютера;

RIGHT PLAYER TRAINING — тоже для правого игрока;

TUG OF WAR — игра друг против друга без искусственного изменения в соотношении сил между бойцами. Для каждого боя доступны все герои;

START 2 PLAYER HANDICAP — игра друг против друга с изначально выставленным гандикапом;

ENDURANCE — самый оригинальный сценарий игры.

Это парный режим (для двухстороннего боя) в котором сначала формируются две команды по четыре участника с каждой стороны. После этого начинается поединок первой пары. Вслед за гибелью одного из бойцов, ему на смену приходит второй участник команды и так до тех пор, пока не погибнут все четыре персонажа одной из сторон. В этом режиме отсутствует лимит времени для раунда, а здоровье победившего бойца в неизменном виде переходит на продолжение поединка со следующим соперником.

В «Primal Rage» принимают участие семь главных героев — две громадные гориллоподобные обезьяны **CHAOS** и **BLIZZARD,** а также пять динозавров-мутантов **VERTIGO, DIABLO, ARMADON, TALON** и **SAURON.** У каждого из них есть своя территория, на которой они и правят людьми и принимают очередного бойца (в режиме аркадной игры со сквозным сценарием).

CHAOS

Его территория — **THE RUINS** — развалины некогда большого и современного города. Вообще **CHAOS** — самый отвратительный из всех персонажей «Primal Rage». Ведет себя на арене омерзительно, позволяя себе совершенно гнусные поступки по отношению к противнику (см. раздел «Спецприемы»).

Основные удары **CHAOS** выполняет следующим образом. (Здесь и далее мы будем вести речь только о стандартных нажатиях четырех ударных кнопок без движения персонажей. Их сочетания в комбинациях с клавишами направления дают целую массу других дополнительных атакующих и защитных возможностей, в которых вы без труда разберетесь сами.)

Итак, **CHAOS:**

HI QUICK — быстрый прямой левой рукой;

HI FIERCE — мощный длинный правой рукой;

LO QUICK — быстрый правый удар снизу;

LO FIERCE — могучий удар сверху двумя кулаками.

BLIZZARD

Еще одна колоссальная обезьяна. Ее стихия — холод. Не случайно основная арена **THE CLIFF** — заснеженная Арктика. В бою ведет себя более достойно, чем **CHAOS,** предпочитает орудовать кулаками, используя броски и подсечки. Из специальных приемов особенно отметим манипуляции с замораживанием.

HI QUICK — то же, что и **CHAOS.**

HI FIERCE — то же, что и **CHAOS.**

LO QUICK — то же, что и **CHAOS.**

LO FIERCE — мощнейший левый снизу вертикально вверх.

VERTIGO

Мутировавший динозавр со змеиной головой. Его земля — территория **THE TOMB,** кромлех. Очень опасный и верткий соперник. Применяет и плевки ядом, и телепортацию, и гипнотизирование противника. Излюбленное оружие — длиннющий хвост на полэкрана и острые зубы.

HI QUICK — быстрый короткий укус.

HI FIERCE — основательный мощный укус.

LO QUICK — быстрый удар хвостом.

LO FIERCE — сильный удар хвостом.

ARMADON

Клыкастый ящер с рогом на морде, вдобавок весь утыканный острыми шипами. Живет в горах. Его излюбленная арена — **THE HOLLOWS.** В бою использует острый рог, шипы спины и хвоста, прыжки всей массой на противника, мощные удары хвостом. Из спецприемов особенно запоминается обстрел врага шипами хвоста и спины, а также скручивание в утыканный иглами шар.

HI QUICK — быстрый удар рогом.

HI FIERCE — мощный удар рогом с выпадом вперед.

LO QUICK — быстрый удар хвостом.

LO FIERCE — мощный удар хвостом.

DIABLO

Динозавр-мутант, большой любитель огня. Его мир — вулканы и пламя **THE INFERNO.** В бою использует зубы, когти и хвост. Излюбленные спецприемы так или иначе связаны с пиротехническими эффектами. при этом извлекает неистощимые запасы огня прямо из пасти. Эффектно огненное телепортирование за спину врага.

HI QUICK — быстрый несильный укус.

HI FIERCE — мощный укус с выпадом вперед.

LO QUICK — удар когтями лапы.

LO FIERCE — удар хвостом.

SAURON

Его арена — **THE COVE,** берег моря рядом со старым храмом. В совершенстве владеет искусством укуса. Реже, но довольно эффективно использует хвост и когти. Из спецприемов особо отметим те, которые связаны с созданием вокруг себя мощного силового поля и с парализующим врага криком. Излюбленное место атаки — шея противника.

Удары выполняются точно так же, как и у **DIABLO.**

HI QUICK — быстрый укус.

HI FIERCE — сильный укус.

LO QUICK — удар когтями.

LO FIERCE — удар хвостом.

TALON

Живет в лесу. Его арена — **THE STRIP.** Наименьший по размеру, но очень подвижный и ловкий динозавр. Основное его достоинство — потрясающая прыгучесть, которая позволяет ему эффективно уворачиваться от ударов противника и самому проводить быстрые атакующие комбинации в основном с укусами, подсечками и ударами когтистой лапой. Из спецприемов особенно хорошо смотрится сворачивание в шар, сплошь состоящий из когтей и резкий накат на врага.

HI QUICK — удар левой лапой.

HI FIERCE — мощный укус.

LO QUICK — быстрый удар задней лапой.

LO FIERCE — сильный удар задней лапой.

У всех персонажей в «Primal Rage» три вида прыжков. Во-первых, стандартный прыжок. Просто нажатие вверх, или вверх и диагональ. Во-вторых — длинный прыжок. Чтобы выполнить его, шагните назад, а затем, сразу же, обычный прыжок. Он будет дальше и выше, чем стандартный, и немного быстрее.

Третий тип — самый сложный, но и самый удивительный в игре. Нужно нажать направление, в котором вы хотите прыгнуть, затем вниз, и лишь после этого — стандартный прыжок (то есть: вперед, вниз, вверх вперед или назад, вниз, вверх назад). Можно этот прыжок сделать и вертикально вверх — шагнуть назад, нажать вниз, а затем — вверх.

В большинстве из многочисленных версий игры, вы можете применять эти полезные приемы в поединках с компьютером, и он, в свою очередь, использует их против вас. Это вносит в стратегию боя новые интересные моменты.

СПЕЦПРИЕМЫ

Как уже упоминалось выше, их количество в игре очень велико. У каждого из персонажей их имеется больше десятка. Некоторые движения чрезвычайно сложны и требуют синхронного и строго последовательного нажатия до одиннадцати (!!!) клавиш. Ниже мы приведем вам весь список с распределением ударных кнопок и направлений для джойстика «PC GamePad». Четыре кнопки позволяют (при достаточном навыке) эффективно использовать практически все необычные приемы ведения боя без особых затруднений.

Применение клавиатуры или простого джойстика существенно усложняет процедуру извлечения специальных возможностей. Внемля рекомендациям авторов, мы сами не ломали себе голову и пальцы, и вам не советуем.

Прежде чем перейти к описанию спецприемов, короткое вступление.

Для упрощения изложения материала нами выбраны следующие сокращения:

1 — HI QUICK — красная кнопка GamePad;

2 — HI FIERCE — синяя кнопка GamePad;

3 — LO QUICK — желтая кнопка GamePad;

4 — LO FIERCE — зеленая кнопка GamePad.

При выполнении любого специального приема вы сначала одновременно нажимаете нужные клавиши, а затем, удерживая их, выполняете указанные манипуляции с джойстиком.

Если в тексте написано «вперед, вверх» — это значит, что нужно сначала рукоятку перевести вперед, а затем — вверх. Если «вперед-вверх» — движение нужно делать по диагонали.

ARMADON

BED-O-NAILS — **ARMADON** сворачивается в шар, истыканный иголками, тем самым защищаясь от противника.

— Нажать **2 + 3,** джойстик вниз, вверх.

IRON MAIDEN — прыгает высоко вверх, разворачивается в воздухе и падает всей массой на противника.

— Нажать **2 + 3,** джойстик назад, вверх, вперед.

RUSHING UPPERCUT — делает пять быстрых шагов вперед, и затем наносит мощный удар своим рогом.

— Нажать **1 + 3,** джойстик назад, вниз, вперед.

THE GUT GOUGER — пронзает противника рогом, распоров брюхо врага, и отбрасывает его в сторону.

— Нажать **1 + 2 + 3,** джойстик назад, вперед.

HORNICATION UPPERCUT — взлетает вверх и в пружке наносит мощный удар рогом.

— Нажать **1 + 2 + 3,** джойстик вниз-вперед, вперед, вверх-вперед.

SPINNING DEATH — превращается в шар, утыканный иглами, и, промчавшись по экрану, наносит удар.

— Нажать **1 + 4,** джойстик назад, вперед-вниз.

FLYING SPIKES — Армадон стреляет шипами из своего хвоста.

— Нажать **2 + 4,** джойстик назад, вверх.

GUT FLYING — Армадон загоняет свой рог в тело жертвы и вырывает наружу внутренности.

— Нажать **1 + 2 + 3,** джойстик вниз, вниз, вниз, вниз, вверх **(FATALITY).**

MEDITATION — Армадон сворачивается, создавая электричество, которое и поражает противника.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вперед, вниз, назад, вперед, вперед **(FATALITY).**

FALLING SPIKES — сворачивается и стреляет шипами в воздух. Они падают, пронзая противника.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вниз, назад, вверх, вниз **(FATALITY).**

CHOMP A HUMAN — напасть на человека.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вверх, вперед.

BLIZZARD

QUICK MEGA PUNCH — наносит противнику мощнейший удар по голове кулаком с разворота.



— Нажать **1 + 3,** джойстик назад, вперед.

SHORT MEGA PUNCH — этот удар кулаком более быстр, наносится со средней дистанции и после него необходимо больше времени на восстановление.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик назад, вперед.

LONG MEGA PUNCH — столь же быстр и требует такого же восстановительного времени, как и **QUICK MEGA PUNCH.** Разница в большем радиусе действия. Наносится удар с разворота.

— Нажать **2 + 4,** джойстик назад, вперед.

FAKE MEGA PUNCH — **BLIZZARD** готовится нанести **LONG MEGA PUNCH,** однако, до удара дел не доходит. Это всего лишь имитация атаки.

— Нажать **1 + 3,** джойстик вниз, вверх.

COLD BREATH — замораживает противника, затем атакует его обычными (ударами).

— Нажать **1 + 2 + 4,** джойстик назад, вперед.

ICE GEYSER — **BLIZZARD** создает колонну льда, замораживающую противника. Жертва должна быть рядом, причем либо в воздухе, либо не защищающаяся блоком.

— Нажать **1 + 2 + 4,** джойстик вниз, вверх.

PUNCHING BAG — нажмите кнопку **1** раз пять-шесть, нанося противнику серию ударов кулаком. Затем, прежде чем его энергия восстановится и он выберется их ваших объятий, используйте другую кнопку для быстрого удара кулаком: **2** — нижний, **3** — средний, **4** — высокий.

— Нажать **1 + 4,** движение джойстиком вперед, вниз, назад, вверх.

— **AIR THROW** — бросает противника в воздух. Этот прием можно использовать в комбинациях.

— Нажать **2 + 3.**

THROW — бросок соперника.

— Нажать **2 + 3,** джойстик назад, вверх, вперед.

BRAIN BASH — **BLIZZARD** прижимает противника к земле и вышибает из него мозг.

— Нажать **1 + 2 + 4,** джойстик вниз, вниз-назад-вверх-вперед **(FATALITY).**

TO-DA-MOON — BLIZZARD делает **PUNCHING BAG** и пинает противника.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вниз, вниз, вниз, вниз, вверх **(FATALITY).**

REDEMPTION — **BLIZZARD** посылает душу врага в рай, а все, что остается, это только бренные кости.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вниз, вперед, вверх, вниз, вверх **(FATALITY).**

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вверх, назад, вниз, назад, вверх, а затем перевести джойстик вниз и вверх **(FATALITY).**

CHOMP A HUMAN — напасть на человека.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик назад, вверх-вперед, вниз.

CHAOS

GRAB-N-THROW — хватает оппонента за шею и бросает через весь экран.

— Нажать **2 + 4,** джойстик вперед, назад.

SLOW POWER PUKE — медленно выблевать на врага порцию зеленой мерзости.

— Нажать **2 + 3,** джойстик вверх, вперед.

FAST POWER PUKE — то же отвратительное действие, только значительно быстрее.

— Нажать **1 + 4,** джойстик вверх, вперед.

FART OF FURY — поднимает вверх задницу и выстреливает в морду противнику облако ядовитых газов...

— Нажать **2 + 3,** джойстик вперед, вверх, назад.

GROUND SHAKER — **CHAOS** прыгает вверх и, приземляясь, вызывает сильнейшее сотрясение земли, поражая соперника.

— Нажать **2 + 3,** джойстик назад, назад-вверх, назад-вниз.

FLYING BUTT SLAM — прыжок и приземление на голову противника всем своим весом.

— Нажать **2 + 4,** джойстик вниз-вперед-вверх-вверх/вперед-вниз/вперед.

BATTERING RAM — **CHAOS** выставляет шею вперед и таранит соперника в броске.

— Нажать **1 + 3,** джойстик вперед, вперед.

GOLDEN SHOWER — **CHAOS** поднимает свою ногу и мочится на противника. При этом от врага остаются только голые кости.

— Нажать **1 + 3,** джойстик вниз, вниз. Затем нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик назад, вперед, назад, вперед **(FATALITY).**

CANNONBALL — делает «пушечное ядро» (совсем уж неприличный прием) в воду. Работает только в сценах с водой на заднем плане.



— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик назад-вниз, вверх-вперед/вниз-вперед/назад-вниз **(FATALITY).**

THE CURL — **CHAOS** делает **SLOW POWER PUKE,** выходит за пределы экрана, возвращается с другой стороны и ловит порцию блевотины ртом.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вперед, вперед, вперед, назад, назад, назад **(FATALITY).**

CHOMP A HUMAN — напасть на человека.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вперед, вниз, назад.

DIABLO

SLOW FIREBALL — выстрел шаровой молнией через весь экран. Летит медленно.

— Нажать **2** + **4,** джойстик вниз, вперед.

FAST FIREBALL — то же, только молния летит быстрее.

— Нажать **1** + **3,** джойстик вниз, вперед.

TORCH — огненный выстрел из пасти **DIABLO** (держать кнопки не менее 5 секунд).

— Нажать **1** + **3,** джойстик вверх, вперед.

HOT FOOT — выстрел, покрывающий половину экрана и все сжигающий на своем пути.

— Нажать **2** + **4,** джойстик вверх-назад, вниз-вперед.

MEGA LUNGE — **DIABLO** наклоняет голову вперед и, разогнавшись, наносит противнику удар головой.

— Нажать **1** + **4,** джойстик вниз, вперед.

THE PULVERIZER — прыгает вверх, приземляется на голову и топчет лапами.

— Нажать **1** + **4,** джойстик вверх, вперед, вниз.

INFERNO FLASH — телепортируется во вспышке огня за спину врагу.

— Нажать **2** + **3** + **4,** джойстик вверх.

INCINERATOR — отходит назад и стреляет в поверженного противника, сжигая его плоть до костей.

— Нажать **1** + **2** + **3** + **4,** джойстик вверх-назад, вниз, вниз-вперед **(FATALITY).**

FIREBALL — выстреливает шаровую молнию, которая сжигает противника.

— Нажать **2** + **3** + **4,** джойстик вперед, вперед, вперед **(FATALITY).**

INFERNAL — отправить своего соперника в ад.

— Нажать **1** + **3** + **4,** джойстик вверх, вниз, вверх, вниз, вниз **(FATALITY).**

CHOMP A HUMAN — напасть на человека.

— Нажать **1** + **2** + **3** + **4,** джойстик вниз, вверх, вниз.

SAURON

PRIMAL SCREAM — грозно рычит и создает вокруг себя мощное поле, поражающее соперника, если тот находится рядом.

— Нажать **1 + 3,** джойстик вниз, вверх.

EARTHQUAKE STOMP — прыгает высоко вверх и, приземлившись, вызывает тем самым сотрясение земли, которое наносит большой урон сопернику.

— Нажать **1 + 2 + 4,** джойстик вверх, вниз.

THE CRANIUM CRUSHER — выпрыгивает высоко вверх, нанося противнику удар головой снизу. Рекомендуется выполнять только с близкого расстояния. Если вы промахнетесь, динозавр полностью раскрывается и становится абсолютно уязвимым для врага.

— Нажать **1 + 4,** джойстик вниз, вверх.

LEAPING BONE BASH — атакует противника сверху и вырывает часть его плоти, прижав к земле.

— Нажать **2 + 3,** джойстик вниз, вверх, вниз.

STUN ROAR — парализующий рев — похожий на удар молнии выстрел из пасти динозавра.

— Нажать **1 + 3,** джойстик назад, вперед.

NECK THROW — схватить противника за горло и, изрядно потрепав, швырнуть через весь экран. (Выполняется в непосредственной близости от врага.)

— Нажать **2 + 4,** джойстик вперед, назад.

CARNAGE — хватает соперника за глотку и трясет его.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик назад, вперед, назад, вперед, назад. **(FATALITY).**

FLESH EATING — подходит к побежденному противнику, набрасывается на него и ест все оторванные куски мяса.

— Нажать **1 + 3,** джойстик вниз, вниз. Затем нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вверх, вверх. **(FATALITY).**

GRAPE CRUSHER — **SAURON** терзает распростертую на земле жертву.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вверх, вниз, вверх, вниз, вниз. **(FATALITY).**

CHOMP A HUMAN — напасть на человека.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вниз, вниз, вверх.

TALON

BRAIN BASHER — взлететь вверх и, переворачиваясь в воздухе, обрушиться на голову врага.

— Нажать **2 + 3,** джойстик назад, вверх, вперед.

POUNCE AND FLIP — проскользнуть по поверхности к противнику, нанести несколько ударов и отпрыгнуть далеко назад.

— Нажать **2 + 3,** джойстик вперед, вниз, вниз-вперед.

FRANTIC FURY — вращение колесом, превратившись в сплошной шар из когтей, и атака соперника с любой дистанции, накатываясь на него.

— Нажать **1 + 4,** джойстик вниз, вперед.

DOUBLE SLASH — два яростных удара в одном стремительном выпаде.

— Нажать **1 + 3 + 4,** джойстик вниз, вперед.

THE FACE RIPPER — прыгнуть на соперника и несколько раз ударить его в морду (надо быть рядом с врагом).

— Нажать **2 + 4,** джойстик вниз, вперед.

JUGULAR BITE — прыгнуть на противника и впиться зубами в его шею. (Можно использовать только в комбинации и будучи совсем близко к врагу.)

— Нажать **2 + 4,** джойстик назад, вперед.

RUN FORWARD/BACK — может быстро бежать влево или вправо. Прием очень хорош для того, чтобы увернуться от врага.

— Нажать **1 + 3,** джойстик назад или вперед.

HEART WRENCHING — подойти к поверженному врагу, разорвать грудь, вырвать сердце и съесть его.

— Нажать **1 + 3 + 4,** джойстик вперед, вниз, назад, вверх **(FATALITY).**

SHREDDING — прием добивания, похожий на **FRANTIC FURY** (шар из сплошных когтей).

— Нажать **1 + 4,** джойстик вперед, вниз, назад, вверх **(FATALITY).**

STAMPEDE — Талон вызывает своих детей.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вперед, назад, вверх, вниз **(FATALITY).**

CHOMP A HUMAN — напасть на человека.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вперед, вниз.

VERTIGO

SLOW VENOM SPIT — неторопливый плевок ядом.

— Нажать **1 + 3,** джойстик вперед, вперед.

FAST VENOM SPIT — стремительный плевок ядом.

— Нажать **2 + 4,** джойстик вперед, вперед.

VOODOO SPELL — вызвать гипнотические кольца, которые парализуют противника. Радиус действия короткий.

— Нажать **2 + 3,** джойстик назад, назад.

GROUND TELEPORT — свернуться в шар и появиться на земле рядом с противником. Выберите, с какой стороны, держа джойстик вперед или назад после того, как сделаете движение.

— Нажать **2 + 4,** джойстик вниз, вниз.

AIR TELEPORT — свернуться в шар и телепортироваться за спину врагу по воздуху. Повреждений противнику сама по себе телепортация на нанесет, но является идеальным средством подготовки неожиданной атаки.

— Нажать **2 + 4,** джойстик вниз, вверх.

COME SLITHER — выбросить вперед хвост, чтобы подтащить врага к себе и нанести несколько ударов.

— Нажать **1 + 3,** джойстик назад, назад.

SCORPION STING — удар длинным хвостом почти через всю ширину экрана. На конце хвоста — острое лезвие.

— Нажать **2 + 3,** джойстик вперед, вперед.

PETRIFY — **VERTIGO** создает заклинание Вуду, которое превращает противника в камень, а затем атакует его в варианте **SCORPION STING.**

— Нажать **2 + 4,** джойстик назад, назад, назад. Затем нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вперед, вперед **(FATALITY).**

SHRINK AND EAT — **VERTIGO** создает заклинание Вуду и засушивает врага, а затем пожирает его.

— Нажать **2 + 4,** джойстик назад, назад, назад. Затем нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вниз, вверх **(FATALITY).**

LA VACHE QUI RIT — превратить погибающего оппонента в корову.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик назад, назад, назад, вниз, вперед **(FATALITY).**

CHOMP A HUMAN — напасть на человека.

— Нажать **1 + 2 + 3 + 4,** джойстик вниз, вперед, вверх.

Таковы основные хитрости управления персонажами в «Primal Rage».

В следующем томе «Энциклопедии» мы все-таки поможем вам разобраться со спецприемами, выполняемыми простым двухкнопочным джойстиком или с клавиатуры.

Когда вы выбираете бойцов, подтвердить сделанный выбор нужно кнопкой, отвечающей за **HI QUICK,** или клавишами **F1** и **F2** для левого и правого игрока соответственно. То же — для того, чтобы выйти из меню выбора динозавров к непосредственному бою на арене. Пауза в битве — **SPACE.**

Время от времени на поле боя выскакивают люди и начинают неистово молиться. Это не простая демонстрашка. Тем самым поклоняющееся вам племя хочет помочь своему кумиру, принеся в жертву лучших своих представителей. Человечек может оказаться единственным спасением в тех ситуациях, когда жизненные силы динозавра на исходе.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Во время поединка на экране представлено довольно большое количество информации, весьма полезной в процессе боя.

Наверху находятся две шкалы (для каждого из соперников).

ВЕРХНЯЯ — общее состояние жизненных сил. Оно неумолимо убывает с каждым новым пропущенным ударом. Единственное средство восстановления — съесть человека.

НИЖНЯЯ — шкала энергии мозга. Пропустив сильный удар, боец как бы погружается в транс. Чем это состояние глубже, тем пассивнее его манера ведения боя, слабее наносимые удары и так далее. С течением времени, если не будет повторных попаданий, энергия мозга восстанавливается до максимального значения и к бойцу возвращаются его изначальные функции и способности.

СЛЕД ОТ ЛАПЫ ДИНОЗАВРА — количество выигранных раундов. Сколько следов, столько одержано побед в данном поединке.

ЦИФРЫ МЕЖДУ ШКАЛАМИ ЖИЗНЕННЫХ СИЛ — секундомер обратного отсчета времени. За 10 секунд до конца раунда начинает работать и звуковая сигнализация, напоминающая вам о необходимости особенно активно вести бой, чтобы попытаться наверстать упущенное.

Если в процессе игры в режиме **ARCADE** против компьютера появляется надпись **PRESS START** (а это происходит всегда в начале боя), вы, нажав соответствующую клавишу **HI QUICK,** возвращаете действие в меню выбора, где можно подобрать себе новых героев, но уже для боя друг против друга.

После окончания поединка, появляется изображение земного шара, на котором указывается та территория, которая только что была вами завоевана.

LANDS CONQUERED — количество захваченных земель.

WORSHIPPERS — количество ваших поклонников на принадлежащей вам территории.

Следующий бой в **ARCADE,** даже если предыдущий вы переключили на двойное управление, вновь начнется с режима противодействия компьютеру.

Когда вы в очередной раз проиграете и при этом будет исчерпано имевшееся у вас количество жизней, вам будет предложено навечно занести свое имя в списки героев «Primal Rage», чего мы вам от всей души и желаем.

И постарайтесь достать версию игры для PC с ОЗУ 8 или 16 Mb. Этот вариант наиболее ярок и предпочтителен.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Primal Rage
Год: 1995
Фирма: Time Warner Interactive
Размер архива: 20,3 Mb (версия 8 Mb)
Размер на диске: 36,5 Mb (версия 8 Mb)
Игроков: 1—2
Управление: клавиатура, джойстик

P

QUARANTINE

Среди аркадных игр «с видом из глаз», начало которым было положено выходом «Doom», не так уж много действительно оригинальных программ. «Quarantine» относится именно к этому счастливому меньшинству. Автомобильный имитатор? Не в большей степени, чем «Doom» — имитатор человека. Это быстрое аркадное действие, со стрельбой и многочисленными врагами, просто поданное так, как его видел бы водитель... такси.

Но желтая машина с шашечками на борту, на которой можно вдоволь побезобразничать на улицах, не уступает своей разрушительной мощью тяжелому танку. На крыше — автоматическая крупнокалиберная пушка, на бампере — дисковая пила. Помимо этого — устройства для установки мин и запуска ракет, пулеметы и огнеметы...

Перед вами — такси будущего, единственный надежный (хотя и вовсе не дешевый) вид транспорта в городе Кемо.

Чтобы понять, отчего мирная профессия таксиста подверглась таким удивительным изменениям, стоит обратиться к истории.

Первая четверть XXI века.

Город Кемо — крупнейший в мире центр по производству летающих машин — ховер-каров. Процветает преступность, справиться с которой полиция просто бессильна. Террористические организации практически управляют всей жизнью в городе. Правительство давно расписалось в собственном бессилии предпринять что-либо кардинальное. На помощь пришла гигантская компания «Omnicorp», пообещавшая справиться с разгулом бандитизма. Было всенародно объявлено о начале работы над проектом «К». Вокруг города была построена десятиметровая стена якобы только для контроля над перемещением людей. Причем особо было отмечено, что все желающие в любой момент смогут абсолютно свободно покинуть город. Однако в действительности все оказалось иначе, и Кемо превратился в гигантский город-тюрьму. В действие вступил проект «Карантин», согласно которому узниками стали и все жители города, независимо от того, преступники они или нет, и заключенные, привозимые в Кемо со всех концов страны.

Несколько лет спустя, для понижения агрессивности жителей «Omnicorp» подмешивает в воду специальный наркотик, который, однако, под воздействием бактерий и разнообразных микробов начинает вызывать у людей совершенно противоположный эффект...

Более половины жителей заражаются страшным вирусом, главный симптом которого — безумный рост агрессивности. И вот уже

Кемо наводнен безумными толпами маньяков-убийц, готовых растерзать первого встречного. К тому же, жуткая болезнь продолжает распространяться, и все горожане, больные или здоровые — неважно, обречены на мучительную смерть.

Вот такая у этой отличной игры веселенькая предыстория...

Вы перевоплощаетесь в Дрейка Эджуотера — бывшего сотрудника «Omnicorp», который незадолго до завершения проекта «Карантин» попытался выступить против всемогущей корпорации и был в наказание оставлен на территории Кемо. Однако Дрейк все же смог выжить в городе-тюрьме, обзавелся машиной и стал таксистом. Конечно, Дрейк постоянно ищет возможность выбраться за стену, а такси для него — лишь дополнительная возможность остаться в живых.

«Плюс» работы таксиста в Кемо — полное отсутствие правил дорожного движения и каких бы то ни было намеков на суровых полицейских. Никто не штрафует за превышение скорости или поворот в не положенном месте. Задавленные прохожие воспринимаются, как нечто обыденное и нормальное. Машину, мешающую проехать, можно просто взорвать.

«Минус» — в том, что все остальные водители думают точно так же.

Технически «Quarantine» выполнен очень неплохо — все детали городского пейзажа легко различаются, несмотря на большую скорость. Насилие и жестокость в игре иной раз перехлестывают через край, но это, кажется, превратилось в модную тенденцию. К сожалению, во флоппи-варианте игры отсутствует музыка, хотя звуковые эффекты остались на месте.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В «Quarantine» у вас имеется совершенно определенная задача: выбраться за пределы города. Кемо делится на несколько изолированных территорий-уровней, и перейти из одного на другой можно только через специальный проход для сотрудников «Omnicorp». На одном из уровней проход вообще ведет на свободу.

Жителям города не положено пользоваться этими путями, поэтому была введена система паролей — тот, кто не знает кодовой фразы, не сможет воспользоваться единственной дорогой к спасению.



Дрейк — далеко не единственный человек в Кемо, кто пытается бороться с «Omnicorp». Существует целое подпольное Движение Сопротивления. Его боевики стараются вредить врагу любыми средствами. С нужным человеком они могут поделиться и кодами к проходам. Но представлять себе Движение Сопротивления народными героями было бы неверно: речь идет только о замене одной диктатуры на другую, не более того. Движение Сопротивления не гнушается в своей борьбе любыми средствами, и кровь

невинных жертв их не останавливает. Так что Дрейк не собирается примыкать к Сопротивлению и становиться его сторонником, но вынужденное временное сотрудничество — другое дело!

Уровни отличаются друг от друга не только сложностью выживания или новой игровой графикой. Так, для уровня «Парк» ховер-сеть часто нарушается и приходится ездить за ее пределами. Конечно, это неизбежно влияет на оснащение машины — нужны хорошие аккумуляторы, элементы для турбоускорителя.

Чтобы получить код для прохода на следующий уровень, вы должны выполнить несколько заданий Сопротивления. Содержание их может быть различным: доставка грузов (включая бомбы), уничтожение сотрудников «Omnicorp» и их сторонников из местного населения, а также многое другое. За всеми разговорами необходимо следить очень внимательно, чтобы не упустить кодовую фразу.

Каждое задание должно быть выполнено за строго оговоренное время — опоздание всего на одну секунду заставит вас приниматься за работу снова. Иногда целью особого задания становятся «боссы» — враги повышенной силы, наделенные неприятными особыми способностями (скажем, умением летать). Сколь бы неудобным не казался такой противник, справиться с ним можно — слабости есть у каждого.

Но задания Сопротивления даются вам не так уж часто, а деньги на ремонт и вооружение требуются постоянно (работа в Кемо остается довольно опасной и рискованной). Поэтому приходится зарабатывать на основной работе таксиста — развозке пассажиров.

«Голосующие» клиенты попадаются не так уж часто, а случайно задавить их при остановке или подстрелить легче легкого, так что приходится быть внимательным и соблюдать осторожность.

При посадке и высадке пассажира машина, конечно же, должна остановиться. Когда пассажир договаривается с вами о поездке, он указывает на карте точку, куда его нужно доставить, а также время и размер оплаты. За быструю доставку вы получите не только «по счетчику», но еще и можете рассчитывать на приличные чаевые. Если же опоздаете, то оплата начинает таять с каждой просроченной секундой — пока не упадет до нуля. Все справедливо — нужно думать до того, как соглашаешься. Если условия клиента не подходят — отказывайтесь. Впрочем, даже если вы видите, что явно не сможете выполнить договор, можно просто выкинуть пассажира из машины специальной катапультой и поискать нового.

Основное вооружение для такси в Кемо составляет спаренный пулемет. На начальном уровне с ним еще более-менее можно воевать, но потом возникает необходимость в более мощном вооружении. В оружейных магазинах, разбросанных по городу, можно покупать различное дополнительное оружие и боеприпасы.

С каждым новым уровнем эти лавки предлагают все более широкий ассортимент средств уничтожения.

Повреждения машины также неминуемы. Лучше стараться избежать их, но в игре неизбежно настает момент, когда приходится ремонтироваться, и тогда нужно искать мастерскую. Заодно в ней можно оснастить машину некоторыми «мирными» дополнениями: броней, батареями, турбоускорителями, а также приобрести новые «расходные» материалы для них (скажем, аккумуляторы).

ВИД КАБИНЫ И УПРАВЛЕНИЕ

При запуске программы на экране появляется главное меню со следующими пунктами:

NEW GAME — начать игру заново;

RESUME — продолжить;

LOAD GAME — загрузить сохраненную ранее игру;

SAVE GAME — сохранить состояние игры;

QUIT GAME — выход из игры.

Пункты **RESUME** и **SAVE GAME** при запуске недоступны. Ими можно будет воспользоваться только при вызове меню во время игры нажатием клавиши **ESC.**

Поскольку большая часть игры проводится за «баранкой», вам стоит внимательно осмотреться в кабине. Над лобовым стеклом расположен ряд исключительно полезных индикаторов.

Слева на небольшом экране показано текущее выбранное дополнительное оружие. Чтобы воспользоваться другим, нужно поменять его клавишей **ALT.** Основная система вооружения, в отличие от дополнительного, доступна всегда.

Рядом с изображением оружия приведено количество оставшихся зарядов к нему.

Вращающаяся полоска правее экрана — компас. Он помогает ориентироваться на карте и знать, куда развернута машина в любой момент времени.

На мини-радаре зеленые точки изображают нейтральные машины (то есть такие, которые не собираются стрелять в вас по своей воле), красные точки соответствуют агрессивным машинам-врагам, а желтые — летательным аппаратам. Не стоит пытаться уничтожить всех встречных врагов — боеприпасы стоят денег, а злодеи все равно бесконечны. Стреляйте только тогда, когда это действительно неизбежно.



Исключительно важная информация выводится на экране наверху справа. Там, рядом с силуэтом вашей машины, приведен уровень

повреждений. Сто процентов соответствуют идеальному состоянию всех систем, а ноль процентов означают, что машина превратилась в груду дымящегося железа. Доводить до такого состояния не стоит, и при 30—40% пора думать о ремонте.

Если машина оснащена броней, то вокруг ее корпуса появляется цветная рамка с названием типа брони (**STEEL** — стальная, **TITANIUM** — титановая, **PLASTISTEEL** — сталепластовая), а три небольших цифры чуть правее и ниже показывают состояние защитного покрытия. Оно измеряется не в процентах, а в абсолютных единицах (так, сталепластовая броня в самом начале имеет запас в 400 единиц). Броня частично принимает повреждения на себя. Она тоже стоит денег, но, по крайней мере, потеря ее еще не означает гибели машины.

Не менее полезно будет и опустить взгляд на индикаторы под лобовым стеклом.

Информация на голубой пластине внизу слева зависит от того, разъезжаете ли вы в свободном поиске или же подвозите пассажира или выполняете задание. В первом случае выводится ваша текущая сумма денег и 0:00, а во втором — размер оплаты и время, оставшееся на выполнение задания. Если при подвозе пассажира время падает до нуля, дальше начинает уменьшаться оплата. Каждая секунда обходится в десять долларов.

Индикатор **CD/TRK** применяется только при воспроизведении саунд-трека с диска CD-ROM.

Цветные лампочки под надписью **NITRO** показывают, сколько у вас осталось зарядов для турбоускорителя. Ускоритель незаменим в заданиях, где сильно ограничено время, а также в некоторых других случаях — скажем, при пересечении лесных участков, где нет ховер-сети, а машина еле ползет сквозь деревья. Пользоваться ускорителем в городе можно, но довольно рискованно — слишком легко будет врезаться в препятствие.

Красные цифры на круглом индикаторе показывают, на сколько секунд у вас осталось заряда в аккумуляторах машины. Пока они остаются красными, беспокоиться не о чем, но когда они начинают мигать, а число меняется — значит, вы выехали за пределы безопасной зоны.

Ховер-кар — не обычный автомобиль, и работает он не на бензине, а получает энергию от подземной ховер-сети. Когда ховер-кар удаляется от нее, он некоторое время может работать на внутреннем аккумуляторе — именно в этом случае цифры на индикаторе начинают убывать. Постарайтесь как можно быстрее вернуться к дороге. Когда количество секунд дойдет до нуля, начнет разрушаться корпус машины. Чтобы получить немного большую свободу действий, нужно приобрести в мастерской батареи или специальный сверхъемкий аккумулятор.

Правее показано, сколько зарядов осталось в вашем основном оружии. Основным оно называется не зря — боеприпасы к нему довольно дешевы, пеших врагов пулемет косит как нельзя лучше... Хотя против танков лучше воспользоваться чем-нибудь помощнее.

Наконец, внизу справа находится датчик направления. Красная стрелка на нем появляется лишь тогда, когда вы едете к определенной цели — подвозите пассажира, выполняете задание Сопротивления. Можно задать путевую точку и самостоятельно — выбрать мастерскую или оружейный магазин, и тогда датчик направления будет показывать дорогу. Этот индикатор довольно примитивен и выдает ваш курс без всякого учета улиц, стен, поворотов — выбор оптимального пути всегда ложится на самого водителя. Приходится учитывать различные тонкости: например, на периметре всегда бывает очень мало машин, и там можно ехать с большой скоростью, но зато именно там дорога основательно заминирована, к тому же она простреливается с пулеметных и ракетных вышек. Когда стрелка на датчике направления начинает крутиться на месте, значит, вы у цели.

КАРТА

Клавиша **M** вызывает карту участка города, на котором вы находитесь. На ней черными линиями обозначены улицы, по которым проложена ховер-сеть. За пределы светлого участка карты выехать невозможно — по периметру уровня проходит сплошная стена.

Ваше положение и ориентация показаны желтой стрелкой. На карте красными точками даны оружейные магазины, а зелеными — мастерские. На каждом уровне имеется также одна светло-голубая точка — это туннель, через который вы сможете выйти на следующий уровень (если знаете пароль). Клавиши со стрелками позволяют перемещать по карте красную рамку и наводить ее на различные объекты. При этом внизу указывается его название и расстояние между ним и вашим автомобилем. Если после этого покинуть режим карты клавишей **ESC,** стрелка индикатора направления будет показывать на выбранный вами объект.

ОРУЖЕЙНЫЕ МАГАЗИНЫ

Для того, чтобы попасть в оружейный магазин, нужно отыскать его, подъехать к черной арке входа (ее можно узнать по надписи **WEAPON KING**) и довольно точно попасть туда на небольшой скорости. Находясь внутри, можно покупать оружие из следующих категорий.



CANNON — пушки. Монтируются на крыше:

— **PUNISHER** — самая слабая и самая дешевая с шестью вращающимися стволами калибра 20 мм. Максимальный заряд — 300 снарядов;

— **MR MULCH** — четырехствольная пушка специально для уничтожения легкой бронетехники. Максимальный заряд — 35 залпов;

— **SHOCKER** — переделанный волновой усилитель ховер-кара. При использовании отталкивает соседние машины. Максимальный заряд — 5 выстрелов;

— **BANSHEE** — скорострельная (960 выстрелов/мин) пушка с одиннадцатью вращающимися стволами калибра 60 мм. Максимальный заряд — 300 снарядов.

FIRE — энергетическое и тепловое оружие:

— **FIREBELCHER** — стреляет пластиковыми пакетами с огненной смесью. Воспламенение происходит при ударе. Дальность боя составляет 40 м, радиус поражения при воспламенении — 5 м. Максимальный заряд — 50 пакетов;

— **CHARBROILER** — огнемет. Струя пламени достигает 4,5 м. Максимальный заряд — 400 литров огнесмеси;

— **CAN MAN** — мощная мортира с осколочными снарядами. Дальность боя — 28 метров, радиус поражения — 10 м. Максимальный заряд — 5 снарядов;

— **FISSION BOY** — фотонный излучатель на урановом топливе. Максимальный заряд — 50 элементов.

MISSLE — ракеты. Дороги, но очень эффективны и удобны:

— **REAPER RACK** — легкие ракеты с бронебойным наконечником. Поражают цели на расстоянии до 1,7 км. Максимальный заряд — 10 ракет;

— **HIDE N'SHRIEK RACK** — ракеты, автоматически наводящиеся на силовые поля вражеских ховер-каров. Наиболее эффективны на открытой местности, без зданий. Максимальный заряд — 15 ракет;

— **OBLITERATER RACK** — самонаводящиеся кластерные ракеты (по восемь мини-бомб в каждой). Максимальный заряд — 10 ракет;

— **SNAKEBITE** — самонаводящиеся ракеты с разделяющейся боеголовкой кратности 3. Дальность боя — 1 км. Максимальный заряд — 10 ракет.

MINES — мины:

— **WIDOWMAKER RACK** — мины парят на высоте 20 см над дорогой и взрываются под днищем проезжающих машин, создавая вертикально направленный удар. Максимальный заряд — 10 мин;

— **DEVASTATER RACK** — при взрыве создают мощный поток жесткого излучения, разрушающий корпус. Максимальный заряд — 10 мин;

— **BACKJACK RACK** — мины с шипами. Максимальный заряд — 30 мин;

— **GROUND ROUND RACK** — самоходные мины. При запуске получают вращение до 900 об/мин и несутся вперед по дороге, обнаруживая цель самостоятельно. Максимальный заряд — 25 мин.

BUMPER — контактное оружие на бампере:

— **THRASHER** — дисковая пила. Особо прочное лезвие позволяет даже резать броню. Максимальный заряд — 150 декалитров горючего;

— **BACKSTABBER** — контактный взрыватель. Максимальный заряд — 3 контакта.

STANDARD — основное оружие:

— **HOOD GUNS** — стандартный комплект из спаренных пулеметов калибра 22 мм. Максимальный заряд — 250 патронов;

— **HOOD GUNS + UZI** — улучшенный комплект калибра 33 мм вместе с «Узи» для стрельбы из окон. Максимальный заряд — 300 патронов;

— **HOOD GUNS + UZI.50** — комплект «люкс» с мощными пулеметами калибра 50 мм. Максимальный заряд — 350 патронов.

Категория оружия выбирается либо стрелками вверх и вниз, либо клавишами **F1...F6.** По мере вашего продвижения в игре в некоторых категориях появляется новое вооружение. С помощью стрелок влево и справо вы можете пролистать оружие внутри раздела. Нажатие клавиши **ENTER** на оружии, которого у вас еще нет, позволяет купить его. При этом деньги за старое оружие не возвращаются.

Если же **ENTER** нажимается на уже купленном оружии, вы можете докупить к нему боеприпасы (в этом случае стрелки влево и вправо регулируют количество покупаемых зарядов, после чего **ENTER** утверждает заказ).

Кстати, самое дорогое оружие далеко не всегда является самым полезным. Помните, что вам платят не за количество уничтоженных врагов, а за выполненные задания.

МАСТЕРСКИЕ



Они аналогичны оружейным мастерским во всем, кроме вывески (над входом в них горит надпись **SERVICE CENTER**) и ассортимента. Здесь можно потратить деньги на полезные приспособления из следующих категорий:

REPAIR — ремонт машины. Объем восстановления выбирается стрелками. Обычно если уж чиниться, так на все 100%;

BATTERY — батареи для езды вне зоны ховер-сети:

— **DRY CELLS** — сухие элементы, работают до 30 секунд;

— **ALCALINE** — щелочные элементы, работают до 60 секунд;

— **NI-CAD** — никель-кадмиевые элементы, работают до 90 секунд;

ARMOUR — броня:

— **STEEL** — стальная, 100 единиц;

— **TITANIUM** — титановая, 200 единиц;

— **PLASTI-STEEL** — стале-пластовая, 400 единиц;

NITRO — элементы для турбоускорителя. Бывают только одного вида — аргоновые **ARGON CELLS.**

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

В основном режиме игры используются следующие кнопки:

UP — движение вперед;

DAWN — назад;

LEFT — влево;

RIGHT — вправо;

P — пауза;

ESC — вызов главного меню игры (см. выше);

SPACE — выстрел из основного оружия — пулеметов;

CTRL — выстрел из дополнительного оружия;

ALT — выбор дополнительного оружия;

TAB — включение турбоускорителя;

ENTER — гудок для распугивания прохожих (но пулемет гораздо надежнее);

Z — прыжок на машине вверх;

E — выброс пассажира или предмета (например, бомбы);

M — вызов карты на экран монитора;

Q — выбор качества игровой графики. На низкопроизводительных компьютерах есть смысл понизить его, чтобы скорость игры оказалась повыше;

F1 — вид налево;

F2 — стандартный вид вперед;

F3 — вид направо.

В завершение приводим коды выхода для всех уровней «Quarantine»:

2 — THE PARK — OMNICORP IS ALL KNOWING;

3 — OLD KEMO — KEEP THE OPRESSOR OPRESSING;

4 — PROJECTS — THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH;

5 — WHARF — HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY;

6 — OUTSIDE KEMO — KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Quarantine
Год: 1994
Фирма: Mirror/Gametek
Размер архива: 6,2 Mb
Размер на диске: 14,0 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, джойстик

Q

RAVENLOFT: STRAHD’S POSSESSION

Эта ролевая игра была выпущена в 1993 г. фирмой «SSI», компанией, с давних пор занимающейся «компьютеризацией» книжных серий знаменитой «TSR, Inc.» на основе популярной игровой системы «Advanced Dungeons & Dragons», права на которую принадлежат также «TSR».

Всего серий — пять. Наиболее полная (более тридцати книг) — «Forgotten Realms», и на компьютерах к настоящему моменту она представлена девятью играми — от старинной «Pool of Radiance» до новой (сравнительно — 1994 г.) «Menzoberranzan». Другая популярная серия — «Dragon Lance» (двадцать книг) — также разрабатывалась в первые годы сотрудничества «SSI» и «TSR», но затем была незаслужено забыта. Три оставшихся серии — «Spelljammer», «Ravenloft» и «Dark Sun» — всплыли на экранах IBM лишь в 1990-е гг.

В первых играх, еще с конца 1980-х, был разработан особый интерфейс, применявшийся вплоть до 1992 г. На его основе вышло девять игр (шесть «Forgotten Realms» и все три «Dragon Lance»), а также программа «Forgotten Realms Unlimited Adventures», позволяющая самому создавать RPG в системе AD&D, внешне ничем не отличающиеся от оригинальных. Этот интерфейс отличался распространенным среди ролевиков изображением «вид из глаз», но вот занимало окно с этим видом... ладонь, не более.

То, что в 1988 г. было верхом совершенства, в 1992-м безнадежно устарело. Популярными стали куда более красивые «Might & Magic», «Wizardry» и (что особенно уязвляло «SSI») «Eye of the Beholder», сделанный конкурентами из «Westwood» на основе той же AD&D. Однако после выхода игры «Dark Queen of Krynn», завершающей трилогию «Dragon Lance» и всю эпопею «старых адээндэшэк» (1992 г.), «SSI» фактически так и не перешел на рельсы традиционного RPG-интерфейса («вид из глаз» в полэкрана и пошаговое перемещение). Рынок был завоеван конкурентами, и пришлось идти на эксперименты. Этих экспериментов было два, и оба, несомненно, вдохновлены фирмой «Origin». Первый из них, игра «Dark Sun», ассоциируется с серией «Ultima» своим «видом сверху-сбоку». А второй... О нем речь сейчас и пойдет.

Все в том же 1992 г. «Origin» «убрал» всех двумя играми под маркой «Ultima Underworld». Технология трехмерного скроллинга давала сто очков вперед любому из пошаговых ролевиков, кроме, разве что, серии «Ishar», в которой прекрасная графика смазывает неприятное движение рывками. Идея «Origin» пришлась «SSI» по вкусу, и итогом стала игра «Ravenloft». По сравнению с «Ultima Underworld», несомненно, данная программа намного совершенней.



Во-первых, следует отметить размеры игрового окна: в «UUW» оно занимает примерно 4/9 экрана (если поделить его на девять равных частей — три по горизонтали, три по вертикали, то «вид из глаз» займет четыре части в левом верхнем углу). «Ravenloft» по сравнению с этим выглядит широкоэкранным кино: если высота окна примерно такая же, то ширина — в полтора раза больше, то есть на весь экран!

Во-вторых, сама графика. Декорации просто великолепны, в отличие от несколько однообразных казематов «UUW», действие происходит не только в подземельях, но и в лесах, на дорогах, в селениях. Сама прорисовка куда более тщательна, видны все детали — иногда даже кажется, что это SVGA. Особенно улучшилось качество подвижных картинок — например, врагов. Правда, за их красоту пришлось заплатить анимацией — монстры действуют весьма схематично. Но на это мало обращаешь внимание из-за третьей причины.

Главное качество «Ravenloft» — Атмосфера с большой буквы. Настроение, которое несет «Ravenloft», не поддается никаким сравнениям. Это — Трансильвания! Трансильвания средних веков. Холодный, стылый ветер проморaживает нутро и словно высасывает жизнь... Из черного сердца глубокого леса доносится траурный, одинокий голос оборотня-вервольфа, воющего на блеклую зимнюю полную луну... Из заброшенных могил забытого погоста выползают разъедаемые голодом упыри, «в ненависти и адском гневе»... По подвалу оскверненной церкви бродят бывшие монахи, обращенные в зомби, а из мрачного подземелья доносится сатанинский смех и стук костей стерегущих его скелетов... Неупокоенные души умерших рвутся из древнего склепа, в надежде напитать вечный смертный холод теплом умерщвляемой ими жизни...

И над всем этим — черный замок «Воронья высота», гордый и угрюмый, накрывший своей тенью всю окруженную ядовитым погребальным туманом страну — цитадель могущественного колдуна, великого воина, безжизненного, но живущего вампира — графа Страда фон Заровича **(STRAHD VON ZAROVICH),** демона в оболочке из мертвой, но нетленной плоти, наводящего ужас на своих подданных.

Особо стоит отметить звук — даже не звон оружия или крики раненых, а именно фон, также нагнетающий атмосферу. Особенно выдающимся является то, что эти звуки гораздо громче музыки и «нормальных» эффектов. Когда ни с того, ни с сего на кладбище поднимается жуткий, голодный вой безжалостной Нежити, или в подземелье из какого-то потаенного угла раздается страшный крик, будто исторгнутый глоткой мучимого всеми демонами ада, или в пустой, безжизненной церкви вдруг разносится одинокий, громоподобный удар колокола, словно предвещающий скорую гибель, или в самом замке Рэйвенлофт кто-то, тяжело дыша, стремительно сбегает по лестнице и тяжелыми шагами подходит к дверям зала, где вы в ужасе застыли, ожидая мучительной

смерти... Душа на самом деле уходит в пятки, а назад возвращается очень неохотно. Вообще слабонервным стоит играть в эту пропитанную готическим ужасом игру исключительно днем, включив в доме весь свет, и без звука... Хотя нет, лучше им вообще не садиться за «Ravenloft» — они рискуют получить бессонницу и неврозы на всю жизнь.

А теперь, морально подготовленные, поставьте себя на место главного героя — и в путь, полный смертельных опасностей и страха.

СЮЖЕТ ИГРЫ

Завязка такова — в некотором царстве, в некотором государстве под названием Элтурель **(ELTUREL)** жил-был добрый лорд Делт **(LORD DHELT).** И был у него священный символ, помогавший в делах мира и войны. Никто не знал, откуда у него этот артефакт — да и сам Делт, похоже, не догадывался. Однажды, когда лорд шел по галерее своего дворца, на него было совершено покушение — магическая молния пробила витраж и тяжело ранила правителя Элтуреля. Однако, как сразу же выяснилось, целью был вовсе не Делт, а его амулет. Неизвестный стремился получить его, а жизнь или смерть лорда его ни сколько не заботили.

По счастью, рядом оказались двое телохранителей. Раненый Делт приказал им (вам — это и есть двое ваших героев) бежать за злодеем в дворцовый сад и отобрать похищенное. Не раздумывая, вы устремились в погоню и, наконец, настигли похитителя. Несколько ударов — и он падает замертво. Вы по очереди берете найденные на теле вещи — священный символ, странную записку, два магических ингредиента... И когда четвертый предмет оказывается в руках — вас окружает странный зловещий туман. Из него появляются бледные руки... и вы приходите в себя на незнакомой равнине, окруженной неподвижной стеной из такого же тумана, имея из взятых у убийцы вещей лишь записку. Вам по-прежнему надо добыть символ. Но теперь сделать это гораздо сложнее — его нынешний владелец вам неизвестен, и он может быть в любом месте этого незнакомого мира, называемого Баровия. Мира, в котором правит граф Страд фон Зарович — вампир, исчадие ада. К тому же, из Баровии так просто не вырваться — здесь вам не поможет и сам Страд. Граф является самым несчастным пленником в своем владении...

Постепенно вы выясните, что «убийца» был совсем неплохим малым. Он как-то нашел выход из Баровии, а амулет похитил, чтобы вернуться и с его помощью освободить страну от тирании Страда. Нужен амулет и самому Страду — он надеется использовать его для изгнания жуткой Нежити, могущественного духа умершего мага **(UNDEAD LICH),** которого граф когда-то по недомыслию вызвал (в надежде с его помощью обнаружить выход из Баровии), но не смог удержать. И, конечно, символ нужен вам — лишь с его помощью можно вернуться домой. Охотится



за ним и его бывший владелец — нет, не Делт, а НАСТОЯЩИЙ владелец — тот самый **UNDEAD LICH.** А еще есть силы загадочного Каталога — великой волшебной книги, чья мощь в сочетании с другими артефактами оживит оскверненный амулет...

История графа Страда фон Заровича

Когда-то он был простым человеком. То есть не простым, а весьма знатным, имевшим связи, например, с высшими жреческими кругами...

После долгих лет походов и войн, в которых граф участвовал как представитель своей семьи, он наконец решил остепениться и начать нормальную феодальную жизнь. На это решение повлиял захват замка Рэйвенлофт, поразившего Страда своей красотой. Граф поселился в нем и стал правителем страны под названием Баровия.

Через несколько лет к нему приехал младший брат — Сергей, готовившийся стать верховным жрецом. Часто общаясь с жителями деревни Баровия — столицы страны, тот как-то раз повстречал девушку по имени Татьяна, и они полюбили друг друга. Была намечена свадьба, и за несколько дней до нее Сергей представил свою избранницу брату. Суровый воин и жестокий правитель, Страд был сражен в самое сердце. Долгое время он, страшась грядущей старости и смерти, много баловался с магией. И теперь, в отчаянии, в ночь перед свадьбой он залез в самые зловещие книги по некромантии. В конце концов он вступил в контакт с силами зла и обменял свою душу на обещанную тьмой любовь Татьяны. С этого момента Страд перестал быть человеком и стал вампиром, прекратил жить, но продолжил существовать — как Нежить.

Утром, перед церемонией свадьбы граф тайно убил брата, свалив вину на Ба’ал Верзи — таинственную и всемогущую гильдию убийц. Но его надеждам не суждено было сбыться — Татьяна от горя покончила с собой, бросившись с балкона замка в пропасть (вам предстоит постоять на этом балконе). А через несколько минут наймиты вассала-предателя начали в замке резню, убивая всех верных графу...

Новообращенный дьявол жестоко расправился с врагами и отпустил уцелевших друзей, строго наказав никогда не приближаться к его замку (они поняли, что с ним произошло). А через некоторое время он узнал, что страну окружил ядовитый туман, сквозь который ее невозможно покинуть. Этот туман имел то же происхождение, что и вампиризм графа.

Окружив себя слугами-зомби, Страд долгие годы искал способы уничтожить туман и вернуть Татьяну, управляя страной с помощью бургомистров. Он страшно отомстил Лео — тому самому вассалу-предателю, устроившему резню в замке Рэйвенлофт и бежавшему тогда от расплаты. За несколько столетий граф много раз встречал новые воплощения своей погибшей возлюбленной.

Каждый раз ее звали по-другому, каждый раз она ничего не помнила, каждый раз Страд пробуждал в ней воспоминания и получал согласие стать его супругой-вампирессой... И каждый раз в последний момент она гибла из-за каких-то причин, а тело уносил появлявшийся язык ядовитого тумана. И Страд вновь оставался в одиночестве со своей тьмой и своей болью...

Это отступление — пересказ книги «Я, Страд», положившей начало серии. Если вы ее не читали — то многое потеряли (благо она уже больше года как издана на русском языке). Рассказано же здесь все это для того, чтобы вы почувствовали саму атмосферу игры и немного поняли тот мир и его хозяина, против которого вам надо будет бороться, временами, впрочем, и помогая ему...

НАЧАЛО ИГРЫ

Итак, после запуска и интродукции вы увидите следующее меню:

SHOW INTRODUCTION — вновь посмотреть вступление игры;

CONTINUE GAME — начать игру с «быстрого старта» или восстановить отложенное состояние;

CREATE CHARACTER — создать новых героев и начать игру с ними;

QUIT GAME — выйти в DOS.

С первой и последней опциями все ясно. Выбрав вторую, вы увидите список из десяти файлов (под номером один стоит «быстрый старт» — начать игру с начала, но с уже готовыми героями). Щелкните на нужный — и игра начнется. Что же касается опции «Создание персонажей», то здесь есть о чем поговорить.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЕВ

Щелкните на опцию **CREATE CHARACTER** — перед вами появится сдающая карты гадалка, сопровождаемая таинственно мяукающей сиамской кошкой. Вскоре вы увидите две карты, карты с надписями: **FORESEE THIS CHARACTER** (предсказать этого героя), и одну — с надписью: **QUIT.** Если щелкнуть на последнюю, вы вернетесь в DOS, а если на одну из предыдущих, то начнется создание соответствующего персонажа.

Все создание будет происходить сходным образом. На каждой ступени вам будут представляться несколько карт, одну (или более) из которых надо выбирать, чтобы перейти к следующему этапу. Все опции также представлены в виде карт. Внизу экрана, слева направо будут «выкладываться» выбранные вами «карты», а в правом нижнем углу — карта, щелкнув на которую, вы вернетесь на предыдущий этап.



Выбор пола

MALE — мужской.

FEMALE — женский.

Пол совершенно не влияет ни на что в игре.

Выбор расы

HUMAN — человек.

HALF-ELF — полуэльф.

HALFLING — полурослик.

GNJME — гном.

DWARF — карлик.

ELF — эльф.

Выбор расы весьма важен. Ниже вы узнаете, как та или иная раса относится к различным видам деятельности, имеющимся в игре. Если что-то будет неясно — потерпите две-три страницы.

ЭЛЬФЫ — высокие и хрупкие создания, отличающиеся умом, красотой и физической слабостью. Они замечательно владеют коротким и длинным мечом (бонус +1), а также любыми луками (+1). Их основные черты — заостренные кончики ушей и миндалевидный разрез глаз.

Бонусы и характеристики: ловкость +1, телосложение 1.

Возможные профессии: жрец, воин, маг, охотник, вор, воин/маг, воин/вор, маг/вор, воин/маг/вор.

Ограничение роста уровня: жрец — 15 уровень, воин — 15 уровень, маг — 18 уровень, вор — 15 уровень, охотник — 20 уровень (последний, то есть ограничение отсутствует).

КАРЛИКИ — низкорослые и широкоплечие подгорные кузнецы, одинаково сноровистые и с кузнечным молотом, и с боевым топором. Их характеризуют небольшой (менее 1,5 м) рост и чудовищная физическая сила. Вспыльчивы, горды и злопамятны.

Бонусы и характеристики: телосложение +1, обаяние 1.

Возможные профессии: жрец, воин, вор, воин/жрец, воин/вор.

Ограничение роста уровня: жрец — 13 уровень, воин — 18 уровень, вор — 15 уровень.

ГНОМЫ — ближайшие родственники карликов; тысячи лет назад они предпочли подземным шахтам глухие леса, где и обитают по сю пору. Хорошо сопротивляются магии, но не отличаются силой. Низкий рост и щуплое телосложение.

Бонусы и характеристики: ум +1, мудрость 1.

Возможные профессии: жрец, воин, вор, жрец/вор, воин/жрец, воин/вор.

Ограничение роста уровня: жрец — 12 уровень, воин — 14 уровень, вор — 16 уровень.

ПОЛУЭЛЬФЫ — крайне немногочисленная раса (даже не раса, а так...), состоящая из детей, рожденных от браков между эльфами и людьми. Они совмещают большинство достоинств этих двух рас — ум с физической силой.

Бонусы и характеристики: отсутствуют.

Возможные профессии: жрец, воин, вор, охотник, маг, воин/жрец, воин/вор, воин/маг, жрец/охотник, жрец/маг, вор/маг, воин/маг/жрец, воин/маг/вор.

Ограничение роста уровня: жрец — 17 уровень, воин — 17 уровень, маг — 15 уровень, вор — 15 уровень, охотник — 19 уровень.

ПОЛУРОСЛИКИ — как и карлики, невысоки и коренасты, но эта коренастость — не от тяжелой работы, а от обильной пищи и малоподвижного образа жизни. Добродушны и незлобивы, любят есть и спать, не любят думать и действовать. Тем не менее, хорошо общаются с пращой (бонус +1).

Бонусы и характеристики: ловкость +1, сила 1.

Возможные профессии: жрец, воин, вор, воин/вор.

Ограничение роста уровня: жрец — 11 уровень, воин — 12 уровень, вор — 18 уровень.

ЛЮДИ — они выглядят как распрямившиеся облысевшие обезьяны, от которых, возможно, и происходят (если не наоборот). Иногда отличаются силой, иногда — умом, а обычно не имеют ни одного из этих качеств.

Бонусы и характеристики: отсутствуют.

Возможные профессии: жрец, воин, маг, рыцарь, охотник, вор.

Ограничение роста уровня: отсутствуют (то есть, в любой профессии могут достигнуть 20-го уровня).

Выбор профессии

Всего возможных профессий шесть, однако, как вы убедились чуть выше, не всем расам все они доступны. Если быть точным, любой из шести могут владеть лишь люди, зато представители других народов могут иметь одновременно по два или даже три рода занятий.

Профессия — главная особенность персонажа, определяющая его таланты и параметры.

У любой профессии имеется **основная характеристика.** Если у героя ее значение **16** или выше, он гораздо быстрее растет в уровне.

FIGHTER — воин.

PALADIN — рыцарь.

RANGER — охотник.

THEIF — вор.

MAGE — маг.

CLERIC — жрец.

ВОИНЫ — с ними все очень просто, так как они и сами очень просты. Это чистые «гориллы», не нуждающиеся в каких-либо мозгах. Они полагаются на свои тяжелые кулаки, а еще лучше — на меч или топор. Этими аргументами они решают все споры.

Основная характеристика: сила.

Расы, способные овладеть профессией: все.

Употребляемое оружие: любое.

РЫЦАРИ — здесь явно не обошлось без крестоносцев. Будучи такими же «гориллами», как воины, рыцари, однако, обладают кучей достоинств. Во-первых, они здорово сопротивляются ядам, болезням и магии. Во-вторых, умеют исцелять (способность-заклинание **LAY HANDS**). В-третьих, обладают некоторыми талантами жрецов (с третьего уровня могут гнать Нежить, с девятого — использовать многие другие жреческие заклятья). В общем, хороши.

Главные характеристики: сила, обаяние.

Расы, способные овладеть профессией: люди.

Употребляемое оружие: любое.

ОХОТНИКИ — не очень сильные, но верткие и ловкие воины. На «ты» с луком и способны без проблем драться обеими руками. Правда, они не очень уважают тяжелые доспехи, стесняющие движение.

Главные характеристики: сила, ловкость, мудрость.

Расы, способные овладеть профессией: люди, эльфы, полуэльфы.

Употребляемое оружие: любое.

ВОРЫ — это бойцы «фомки» и отмычки, не признающие тяжелые доспехи. Их важная особенность — умение избегать ловушек и, конечно, способность вскрывать замки подручными средствами (отмычками).

Главная характеристика: ловкость.

Расы, способные овладеть профессией: все.

Употребляемое оружие: любое.

МАГИ — они отличаются крайней физической слабостью. Не носят никаких доспехов (только мантии или плащи) и не могут сражаться ничем, что тяжелее кинжала. Но компенсируют физические недостатки могучей магией, в основном атакующего действия.

Главная характеристика: ум.

Расы, способные овладеть профессией: все.

Употребляемое оружие: кинжалы **(DAGGER),** посохи **(QUARTERSTAFF),** дротики **(DART).**

ЖРЕЦЫ — их тоже нельзя назвать могучими бойцами. Правда, от хороших доспехов они не отказываются, зато дерутся лишь тупым оружием (религия запрещает им проливать кровь, поэтому они просто проламывают головы врагам). Их магические способности носят, в основном, защитный или целительный характер. Обладают способностью-заклинанием «Изгнание Нежити» **(TURN UNDEAD).** Если их главная характеристика более 12-ти, они получают с ростом уровня больше, чем обычно, новых заклятий.

Главная характеристика: мудрость.

Расы, способные овладеть профессией: все.

Употребляемое оружие: булавы **(MACE),** молоты **(WARHAMMER),** посохи **(QUARTERSTAFF),** пращи **(SLING).**

Вам обязательно нужны хорошие бойцы и жрец, желательны также маг и вор. Так как персонажей всего двое, советуем: человек/рыцарь и полуэльф/воин-маг-вор, или полуэльф/жрец-охотник и полуэльф/воин-маг-вор. На худой конец — человек/рыцарь и полуэльф/воин-жрец. Последний вариант лишит вас колдовства и отмычек, но позволит носить надежные доспехи и, главное — быстрее расти в уровне. Дело в том, что у «мастеров на все руки» получаемый опыт делится по профессиям (уровни которых растут независимо друг от друга), поэтому воину/магу для достижения, например, восьмого уровня по обеим профессиям понадобится вдвое больше очков опыта, чем «чистому» воину и магу. Решайте!

Выбор характера

Это не очень принципиальный момент. Всего имеются шесть видов характера. Они определяются двумя категориями — отношения с обществом и наклонностями.

Отношения с обществом бывают следующими:

LAWFUL — законопослушный, нормальный обыватель;

NEUTRAL — нейтрален;

CHAOTIC — эгоист, зачастую входящий в открытое противостояние с окружающим миром в борьбе за свои цели или идеалы.



Наклонностей лишь две:

GOOD — добрый;

NEUTRAL — нейтральный.

Сам характер образуется понятиями из обеих категорий, например, **CHAOTIC GOOD** или **TRUE NEUTRAL** (это вместо **NEUTRAL NEUTRAL**). Отметим, что охотники могут быть только добрыми (**LAWFUL, NEUTRAL** или **CHAOTIC** + **GOOD**), а рыцари — законопослушными добрыми **(LAWFUL GOOD).** Остальные свободны в своих мировоззрениях (оно и понятно, где это видано — чтобы, например, вор — и **LAWFUL?**).

Выбор лица

Здесь вы выбираете облик своего персонажа. Всего имеются тридцать четыре портрета — по семнадцать обоих полов. Большинство из них, к сожалению, не очень симпатичны.

Для переключения портретов нажимайте опцию **MORE.**

Выбор характеристик

Этот этап в некотором роде является важнейшим, так как шесть основных характеристик — самое важное в ролевых играх. Но при том, что вы вручную можете установить их на максимум, эта ступень создания героя чисто символична — вряд ли кто будет делать своего героя послабее и поглупее, проще было бы сразу бросить героев в игру с изначально максимальными характеристиками.

Вы видите карту со следующими надписями:

STR — сила;

DEX — ловкость;

CON — телосложение;

INT — ум;

WIS — мудрость;

CHA — обаяние.

Чуть ниже — несколько основных динамических параметров героя:

AGE — возраст (он как раз не основной, более того, фактически он вообще ничего не значит);

AC — класс доспехов;

LEVS — уровень;

HP — здоровье.

Слева находится опция **REROLL,** позволяющая случайным образом поменять значения характеристик, справа — **EDIT,** дающая вам возможность самим установить подходящие значения. Если выбор вас устраивает — щелкните на карту с характеристиками, если нет — на **EDIT.** Там надо выбрать изменяемый параметр и установить нужное значение, щелкая на карты с плюсом и минусом. Затем нажмите на **DONE** в правом нижнем углу — и вернитесь в предыдущее меню.

Сила

Важное качество, влияющее на точность и поражающую способность героя. Она принимает значение от трех до восемнадцати (бросок трех шестигранных кубиков), но у воинов, рыцарей и охотников всех рас, кроме полуросликов, имеет дополнительные значения в процентах, пишущиеся через дробную черту — например, **18/56. 18/00** — максимальное значение силы. Более высокие цифры **(19—22)** могут быть получены лишь в процессе игры, при помощи магических предметов.

Влияние силы на точность и поражающую способность:

Сила	Бонус к вероятности попадания	Бонус к наносимым повреждениям
3	3	1
4, 5	2	1
6, 7	1	—
8—15	—	—
16	—	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18/01—50	+1	+3
18/51—75	+2	+3
18/76—90	+2	+4
18/91—99	+2	+5
18/00	+3	+6
19	+3	+7
20	+3	+8
21	+4	+9
22	+4	+10

Ловкость

Также необходимое всем качество. Оно влияет на точность при использовании метательного оружия и на класс доспехов.

Ловкость	Бонус к вероятности точного броска/выстрела	Влияние на AC
3	3	+4
4	2	+3
5	1	+2
6	0	+1
7—14	0	0
15	0	1
16	+1	2
17	+2	3
18	+2	4
19	+3	4

Чтобы вы не удивлялись, отметим (забегая вперед), что класс доспехов **(AC)** улучшается с убыванием, то есть **AC = 10** — худший, **AC = 7** — лучше 10-ти, **AC = 0** лучше **AC = 1** и так далее. Со временем ваш **AC** забредет далеко ниже нуля.

Телосложение

Еще одно важное качество. Оно определяет число баллов здоровья **(HP)** персонажей, вернее рост числа **HP** с ростом уровня.

Телосложение	Бонус к росту **HP** с ростом уровня
3	2
4—6	1
7—14	0
15	+1
16	+2
17	+2 (+3)
18	+2 (+4)
19	+2 (+5)

Цифры в скобках — рост числа **HP** у воинов, рыцарей и Охотников. У представителей других профессий бонус = 2.

Ум

Это свойство необходимо лишь магам. Чем выше интеллект — тем больше они могут запомнить заклинаний, тем лучше их использовать. Остальные профессии могут свободно быть полными имбецилами — хуже им не будет.

Мудрость

Эта характеристика имеет три значения.

Во-первых, она влияет на стойкость к магическим воздействиям. Если мудрость меньше **7—8** — герой будет легко поражаться простейшими заклятьями врага. Если же она выше **14—15** — он будет довольно надежно защищен.

Во-вторых, мудрость для жрецов — то же, что ум для магов.

В-третьих, при высокой мудрости с ростом уровня жрецы получают большее, чем обычно, число баллов заклятий (каждый балл позволяет выучить одно заклинание, но об этом позже).

Мудрость	Бонус к баллам заклятий по уровням магии					
	1	2	3	4	5	6
13	1	—	—	—	—	—
14	2	—	—	—	—	—
15	2	1	—	—	—	—
16	2	2	—	—	—	—
17	2	2	1	—	—	—
18	2	2	1	1	—	—
19	3	2	1	2	—	—

Обратите внимание — под уровнями магии имеются именно шесть групп заклятий (разбиты по сложности и мощности), а не уровни, связанные с профессиями, которые все время упоминались выше.

Обаяние

В общем, не самое обязательное качество. Оно определяет способность к лидерству, результативность общения со второстепенными персонажами и так далее.

Основные параметры

КЛАСС ДОСПЕХОВ (АС) — величина, характеризующая защищенность персонажа. Чем она ниже — тем сложнее пробить его



броню и нанести раны. **AC** зависит от ловкости и улучшается, понятно, защитным снаряжением — доспехами, щитами, а также колдовскими штуками — кольцами и браслетами защиты (**RING...** или **BRACERS OF PROTECTION**), волшебными шлемами и так далее.

ЗДОРОВЬЕ (HP) — жизнь персонажа. Когда эта шкала подходит к нулю, он умирает. Теряется здоровье от вражеских атак, ловушек, отравлений и тому подобных катаклизмов. Восстанавливается лечением или сном.

ОПЫТ (XP) — сама по себе характеристика ничего не значит, но при достижении определенных ее значений растет уровень — а это уже кое-что! Дается опыт за уничтожение врагов.

УРОВЕНЬ (LEVEL) — главный параметр. Его увеличение влечет за собой рост числа баллов здоровья, улучшения атакующих способностей персонажа, увеличение количества заклятий у магов, жрецов и рыцарей. В общем, уровень должен повышаться любой ценой.

Итак, прочитав все вышенаписанное, вы сделали мудрый выбор и, наконец, щелкнули на карту с характеристиками. Вас спросят, хотите ли вы сохранить созданного героя или создать вместо него другого? Щелкните на **KEEP** для сохранения и перехода ко второму герою, или **DELETE,** чтобы начать сначала. После **KEEP** введите герою имя... Затем проделайте все вышеописанное для второго персонажа... И вот вы в игре!

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Две трети его занимает окно «с видом из глаз героев». Под ним находятся портреты ваших персонажей (слева), несколько пиктограмм и компас (в центре), а также два пустых окошка (справа). Пиктограммами осуществляется перемещение, компас указывает направление взгляда героев, окна справа предназначены для второстепенных персонажей, временно присоединяющихся к вашей парочке. Если подвести курсор к верхней границе экрана, появится «падающее меню».

Перемещение

Чтобы двигаться по владениям Страда, существуют два способа. Первый из них — воспользоваться пиктограммами внизу посередине. С их помощью делается следующее:

— **левый столбец** (сверху вниз): поворот влево, движение влево;

— **средний столбец:** бег вперед, движение вперед, движение назад;

— **правый столбец:** поворот вправо, движение вправо.

Другой способ традиционен для RPG с трехмерным скроллингом. Наведите курсор на окно «вида из глаз» (не в центр), нажмите и держите левую клавишу. Курсор примет форму стрелки, и герои двинутся в заданном направлении. В зависимости от положения курсора движение будет следующим:

— **левый нижний угол** — движение влево;

— **внизу посередине** — движение назад;

— **правый нижний угол** — движение вправо;

— **слева посередине** — поворот влево;

— **справа посередине** — поворот вправо;

— **левый верхний угол** — движение влево-вперед;

— **вверху посередине** — движение вперед;

— **правый верхний угол** — движение вправо-вперед.

Чем дальше курсор от центра экрана, тем быстрее движение.

Портреты героев

Рядом с каждым портретом находится желтая полоса, сигнализирующая о здоровье. Если она занимает весь портрет (сверху вниз) — **HP** максимально. Когда баллов здоровья становится совсем мало, полоса меняет цвет на красный.

Сам портрет сигнализирует о следующих вещах:

— если он темный — герой мертв;

— если он зеленый — герой отравлен.

Щелкнув на портрет, вы перейдете в режим вещмешка героев и их статистики.

Над каждым портретом находятся изображения рук (или того, что в них лежит). При помощи этих окошек используются многие предметы, но основная задача — бой, поэтому обычно в них должно изображаться оружие (или голые руки, на худой конец).

Между этими иконами находится символ волшебства героя (если он им обладает):

— **книга** — маг;

— **золотой анкх** — жрец;

— **серебряный анкх** — рыцарь.

Щелкнув на этот символ, вы выходите в режим использования способностей и заученных заклинаний.



Вещмешок героев

Щелкнув на портрет одного из персонажей, вы увидите общий **INVENTORY** всех героев. У каждого он разделен на три части.

Вверху находится имя персонажа, его портрет и полоска здоровья. Рядом находятся несколько кнопок:

— **щит с цифрой** — класс доспехов;

— **циферблат** — загруженность. Если щелкнуть сюда, вы увидите:

MAX — максимальный вес, который может нести герой;

CURRENT — текущий вес, носимый им.

Ниже — оценка итога, например, **MODERATE** — среднезагруженный;

— **череп** (если есть) — свидетельство отрицательного воздействия. Если нажать — увидите, какое это воздействие (например, **POISONED** — отравленный, или **POSSESSED** — одержимый);

— **книга** (если есть) — на героя наложено заклинание. Если щелкнуть — увидите, какое;

— **стрелка** — посмотреть статистики персонажа. Здесь вам уже все знакомо, кроме:

TOTAL XP — общее число опыта по каждой из профессий;

XP TO NEXT LEVEL — число опыта, необходимое для достижения следующего уровня по каждой из профессий.

Кстати, если щелкнуть на эту опцию правой клавишей, появится статистика всех персонажей. А вообще, все операции здесь производятся левой кнопкой мыши, правая же — возврат в игру.

Ниже вы видите фигуру персонажа со всем одетым снаряжением:

— на голову одевается шлем или корона;

— на тело — доспехи или одежда;

— на шею вешаются ожерелья;

— за плечо одевается колчан со стрелами;

— в руки кладется оружие, щит или предмет для использования;

— на запястья надеваются браслеты или перчатки.

Нарисованные у ног кисти рук — место для колец (по одному кольцу на руку).

Под фигурой — уже непосредственно вещмешок, имеющий двенадцать ячеек (у магов — одиннадцать, последняя занята книгой заклятий).

Предметы и их использование

ДОСПЕХИ — одеваются на тело:

— **CLOAK** (плащ), **ROBE** (мантия) — не влияют на **AC;**

— **LEATHER ARMOR** (кожаный доспех) — улучшают **AC** на 2;

— **CHAIN MAIL** (кольчуга) — улучшают **AC** на 5;

— **BRONZE PLATE MAIL** (бронзовые латы) — улучшают **AC** на 6;

— **PLATE MAIL** (латы) — улучшают **AC** на 7.

ОСОБЫЕ ДОСПЕХИ:

— **ADAMANTINE CHAIN MAIL** — то же, что **CHAIN MAIL,** но почти вдвое легче;

— **ELVEN CHAIN MAIL** — то же, что **CHAIN MAIL,** но легче в восемь раз, ее могут носить эльфы;

— **ANCIENT ELVEN PLATE MAIL** — улучшают **AC** на 9, можно эльфам (обычно они не носят ничего тяжелее **LEATHER ARMOR**).

ШЛЕМЫ — одеваются на головы. Много разных видов, но на **AC** они не влияют, кроме...

— **...ANCIENT ELVEN PLATE HELM** — улучшает **AC** на 1.

ЩИТЫ — вешаются на руку. Улучшают **AC** на 1, кроме...

— **...ANCIENT ELVEN SHIELD** — улучшают **AC** на 2.

ОРУЖИЕ — берется в руки. Им атакуются враги. Двуручное оружие (посохи, алебарды, двуручные мечи) понадобится в помещениях тем, кто стоит сзади (правые окошки). Отметим наиболее ценное магическое оружие:

— **BA'AL VERZI DAGGER** — кинжал убийц Ба'ал Верзи;

— **DAGGER OF THROWING** — метательный нож, возвращающийся в руки хозяина после броска;

— **ANCIENT ELVEN SWORD** — мощный эльфийский меч;

— **ROD OF SMITING** — золотая булава чудовищной убойной силы.

КНИГИ — надо положить их в руку и, выйдя в игру, прочитать, щелкнув на окошко этой руки.

СВИТКИ:

— **золотые** — содержат заклятья жрецов. Используются только ими (их тоже надо класть в руку и выходить);

— **фиолетовые** — содержат заклятья магов. Используются только ими (как написано выше) или же копируются в книгу заклятий с целью последующего заучивания и использования (щелкнув свитком на книгу в **INVENTORY** мага).

R

ЖЕЗЛЫ И НАПИТКИ — используются как свитки и тоже содержат заклинания, но применять их может каждый.

КОНТЕЙНЕРЫ (сумка BAG, мешок **SACK,** сундук **CHEST**) — занимая в **INVENTORY** одну ячейку, внутри содержат место для нескольких предметов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ — то же, что и выше, но служат лишь для хранения определенных вещей:

— **колчан** — 8 стрел;

— **кольцо для ключей** — 6 ключей;

— **футляр для свитков** — 6 свитков;

— **мешок для снарядов** — 8 камней к праще.

В игре есть еще масса предметов, но мы не будем на них останавливаться из-за слишком большого их количества и разнообразия.

Чтобы взять предмет, надо навести на него курсор, щелкнуть левой кнопкой, перенести на портрет героя, щелкнуть еще раз и установить там, где надо.

Чтобы выбросить предмет или открыть что-либо ключом, надо взять его в вещмешке, нажать правую клавишу, перенести на экран «вида из глаз», и щелкнуть левой клавишей (если ключ — то на замочную скважину, если просто предмет на выброс — куда угодно).

МАГИЯ

Единственное отличие волшебства магов от жреческого — маги могут копировать заклинания со свитков в книгу, а затем использовать по своему усмотрению. Жрецы же свои свитки могут применять только по прямому назначению, и появление новых заклятий у них зависит от воли их богов.

Здесь нет и намека на популярную систему «магической энергии», тратящейся на заклинания. Волшебник имеет в книге список заклятий, разбитых по степени «навороченности» на шесть групп. В каждой группе он имеет определенное число баллов заклинаний (обычно не более пяти). Выбрав нужные, он отмечает их, распределяя все свободные баллы, и ложится спать. Проснувшись (вернее, спят остальные, а маг якобы учит, жрец же как бы молится богам), он имеет эти заклятья наготове.

Если он использовал заклинание, вновь получить его можно лишь после новой зубрежки (по верованиям TSR'овских фэнтези-авторов, произнесенное заклятие стирается из памяти колдуна).

Кроме чар, есть еще способности (например, рыцарская **LAY HANDS** и жреческая **TURN UNDEAD**). В отличие от заклятий,

они не исчезают из памяти и вновь готовы к «работе» уже через несколько секунд после употребления.

Для наложения чар щелкните на символ магии **(1...6)** и само заклинание (если необходимо, полистайте список стрелками слева). Просто щелкните на его название — и все.

Если это мгновенное боевое заклинание (выстрел), вам предложат указать цель.

Если это заклятье «виснет в руке» (например, «Огненная Сабля»), предмет из руки переходит в **INVENTORY** колдуна, если же **INVENTORY** полон — заклинание не срабатывает.

Если заклятье действует на выбранного героя (исцеление и тому подобные) — надо будет указать реципиента.

Магия, действующая на самого заклинателя или на весь отряд, или на окружающую среду, творится сразу.

БОЙ

Для начала отметим, что четверо героев (бывают в игре моменты, когда у вашей пары сразу двое спутников) не стоят одной шеренгой. Двое, изображенные слева от пиктограмм движения, стоят впереди, двое справа — чуть сзади и по бокам. На что это влияет?

Во-первых, задних не атакуют враги, нападающие спереди, не умеющие стрелять или колдовать.

Во-вторых, в любых помещениях (включая замок и подземелья) задние не могут сражаться обычным оружием — только двуручным (посохи, двуручные мечи, алебарды) или метательным. Поэтому заблаговременно запаситесь таким оружием. Лучше всего, конечно, **DAGGER OF THROWING.** Парой попаданий он срезает среднего противника, а к новому броску готов через три-четыре секунды после предыдущего. К тому же, в случае промаха он может попасть во врага на обратном пути, после чего немедленно (!) оказывается вновь в руках хозяина. Если уйти в сторону — он все равно найдет вас.

Во время самого боя есть два варианта поведения. Первый — поочередно щелкать на «руки с оружием» всех героев. Второй — навести на врага курсор (он примет форму меча с прицелом) и нажимать клавишу, герои по очереди будут наносить удары.

ОБЩЕНИЕ

Чтобы поговорить со второстепенным персонажем, наведите на него курсор (примет форму **SPEECH BALLOON**) и нажмите левую клавишу. Выбирайте фразы в середине экрана щелчком левой кнопки. Правая служит для выхода из разговора.

МЕНЮ



Когда вы подводите курсор к верхней части экрана, появляется меню из восьми пунктов:

REST — отдохнуть, восстановив здоровье и заклинания. Если в отряде есть жрец, вас спросят — будет ли он лечить раненых. Если будет — восстановление займет совсем не много времени;

PRAY — жрецы и рыцари молятся для получения заклятий. Используйте плюсы и минусы для изменения подготовленных к получению заклинаний, таблички с именами для переключения между волшебниками, **DONE** для выхода;

MEMORIZE — маги учат заклинания (подробности см. выше);

AUTOMAP — карта. В правом верхнем углу — список условных обозначений:

— **WALL** — стена;

— **INSET** — ниша или камин;

— **DOOR** — дверь;

— **FLOOR** — пол;

— **TRAP DOOR** — люк;

— **TELEPORTER** — телепортационное устройство;

— **OBJECT** — предмет, который можно взять;

— **ILLUSIONARY WALL** — фальшивая стена;

— **THE PARTY** — ваш отряд;

— **TREE** — дерево;

— **CREATURE** — враг;

— **NPC** — второстепенный персонаж, с которым можно поговорить;

— **FURNITURE** — предмет декорации (сталактит, кресло и т.д.).

Икона с ручкой позволит вам написать что-нибудь на карте.

Икона с ластиком — стереть надпись.

Пачка карт и стрелки — листать карты.

— **TEXT** — убрать/включить сделанные надписи.

— **PRINT** — распечатать карту на принтере.

— **SAVE** — сохранить карту.

— **EXIT** — вернуться в игру.

LOAD — восстановить старую игру.

SAVE — сохранить игру.

QUIT — выход в DOS.

OPTIONS — настройки программы:

— **DOUBLE CLICK SPEED** — скорость двойного нажатия клавиши мыши;

— **FLOORS ON/OFF** — включить/выключить изображение пола;

— **CEILING ON/OFF** — включить/выключить изображение потолка (в помещениях);

— **SKY ON/OFF** — включить/выключить изображение неба (на открытом воздухе);

— **DISTANCING** — расстояние, видимое героями;

— **SOUND ON/OFF** — включить/выключить звуковые эффекты;

— **MUSIC ON/OFF** — включить/выключить музыку;

— **PALETTE INTENSITY** — яркость изображения;

— **STEP MOVEMENT ON/OFF** — включить/выключить пошаговое движение.

МЕМУАРЫ ПЛЕННИКОВ ТУМАНА

Узнав о произошедшем, мы немедленно выскочили в парк. Похититель спокойно ждал нас, будто приготовившись к смерти. Короткая схватка — и его труп лежит у наших ног. Мы забрали Святой Символ и какую-то записку, а также два отвратительных предмета, с помощью которых он наложил свои злые чары. Но что это?! Свет померк, мир закружился вокруг, плотная пелена тумана заволокла нам глаза, а затем из тумана возникли руки... Тут на нас опустилась тьма...

Очнулись мы в незнакомом лесу, возле полуразрушенного дома. Из всех вещей убитого похитителя у нас осталась лишь его записка, не давшая ответов на мучившие нас вопросы. Зайдя в дом, мы нашли давно разложившийся труп хозяина и его посмертное письмо. На противоположной стене была потайная кнопка-камень, нажав на которую, мы открыли люк в подвал. Здесь мы обнаружили жуткий кинжал Ба'ал Верзи — гильдии убийц, о которой только что узнали из записки покойного хозяина дома...

Выйдя наружу, мы направились на юг. Выдержав тяжелый бой с десятком гоблинов, мы дошли до их опустевшего лагеря и нашли пленника. Могучий купец с радостью согласился присоединиться к нам и дойти до Баровии. Мы двинулись на запад и сквозь ворота в ограде вышли на Старую Сваличскую Дорогу.

Путь вел нас на север, и несколько раз приходилось отбиваться от разбойников. Во время одной из схваток последний уцелевший бандит упал на колени, моля о пощаде. Он был ранен и уже не представлял опасности, и мы опустили мечи. В благодарность за



подаренную жизнь разбойник открыл местонахождение тайного лагеря их шайки — на подходе к деревне Баровия, у черного камня со стрелкой.

Неподалеку мы повстречали цыгана-вистани. Узнав, откуда мы, он предложил за пятнадцать монет напиток, делающий вистани неуязвимыми для ядовитого тумана. С помощью напитка мы бы прошли сквозь завесу... но у нас не было даже медного грошика. К счастью, цыган собирался остановиться в баровийской таверне, и мы договорились, что он сохранит напиток до тех пор, пока у нас не появятся деньги.

Вскоре мы и в самом деле нашли большой черный камень, похожий на сидящую кошку. Рядом в изгороди была неприметная защелка. Открыв ее, мы нос к носу столкнулись с целой ватагой лихих людей. Бой был долгим, но добрый Делт не стал бы нанимать в телохранители плохих воинов... да и купец махал мечом как заправский рубака. Покончив с разбойниками, мы нашли у них в лагере несколько вещиц, которые могли пригодиться в дальнейшем, и вошли в Баровию.

Наш спутник ушел, оставив нам снаряжение. Подумав, мы решили обратиться к бургомистру. Кому, как не владыке страны, благородному графу Страду, знать, как покинуть его дом. А бургомистр — единственный, кто может помочь нам с аудиенцией. Правда, до нас уже доходили слухи о том, что граф — чудовище в фальшивом человеческом обличье. Но чему быть — того не миновать. Мы и сами не лыком шиты...

Дворец бургомистра стоял в западной части странно пустой деревни. Он был окружен таким же частоколом, как и сама деревня, с единственным проходом в восточной стене. В южном крыле дворца мы и нашли бургомистра, беседовавшего с прекрасной эльфийской волшебницей. Нашему удивлению и радости не было предела, когда оказалось, что хозяин дома держит в руках личное приглашение для нас, подписанное Страдом, а посланный графом экипаж уже ждет у дверей.

Грозный правитель Баровии оказался очень гостеприимным человеком. Правда, нас сразу же ожидал шок — граф НЕ ЗНАЛ, как покинуть страну, и сам бился над этим немало лет. Но перед нами немедленно забрезжил лучик надежды — ключ от далеких катакомб, в которых, по слухам, были Ворота, ведущие в другие миры.

Вернувшись в деревню, мы сразу пошли на запад. Через северо-западные ворота вышли в лес, а на другом его краю уперлись в стену гор. В этой стене и были старые деревянные ворота, а рядом с ними — девушка весьма необычной наружности. Она, к нашему удивлению, тоже была гостьей Баровии, и рассчитывала сквозь Ворота вернуться домой.

Войдя внутрь, мы (уже втроем) подошли к мерцающей двери и приложили печать. Дверь исчезла и... за ней стоял человек

бургомистра, посланный им следить, чтобы через ворота в Баровию не проникли лихие люди. Как он оказался здесь, за волшебной дверью, которую могла отпереть лишь Страдова печать? Не иначе, колдовство, решили мы, посовещавшись. Это впечатление усилилось, когда мы, взяв Владислава (так звали стража) четвертым, вышли из пещеры обратно в лес. Отдав нам свои прекрасные доспехи и обычный меч, Владислав ушел. Одев его броню, мы вернулись... и увидели его, стоявшего там же, в таких же латах и с таким же мечом. Мы, конечно, не раздумывая, повторили свой трюк дважды (благо Влад не отличался ни умом, ни сообразительностью) и, когда взяли его в отряд в четвертый раз, чтобы теперь идти в пещеры, вся четверка была закована в лучшие латы, когда-либо выходившие из-под молота кузнеца-человека. Но доверия к Владу уже не было никакого — а вдруг он и не человек, а... Существо! Чудовище!

Долго мы странствовали по диковинным лабиринтам, отбиваясь от скелетов, уворачиваясь от молний, открывая тайными рычагами далекие двери. Немало полезных вещей попалось по дороге — колдовской нож, который, если метнуть, всегда к хозяину возвращается, ключ от какой-то церкви и еще много чего. Нам попадались каменные зеленые ключи, и мы откладывали их — а вдруг пригодятся? Пригодились! В южной части пещер шел длинный ряд залов, отделенных друг от друга запертыми дверями. Лишь эти ключи двери и открывали. Жуткие чудовища ожидали нас там, но мы проложили себе путь — и нашли Ворота за двумя фальшивыми стенами в юго-западном углу. Да вот только нас и Владислава Ворота перенесли не в Элтурель, а... к двери в это подземелье...

Распрощавшись с посланцем бургомистра, мы попытались пойти и доложить все графу, но, покинув Баровию через северный выход и пройдя по дороге, уперлись в запертые ворота замка Рэйвенлофт.

Что ж поделаешь... Раз нашли мы церковный ключ, то, значит, неспроста. Надобно нам, значит, церковь эту поискать.

Мы вернулись в деревню и вышли через последний — северо-восточный проход. Точно, стоит — издали видно, большая, поболее бургомистрова дворца. Открыли дверь, вошли, перебили мерзость, на нас напавшую, подошли к жрецу. «Что ж ты, батюшка, таким зверюгам позволяешь храм осквернять?», — спрашиваем. Жрец стоит, в ус не дует. Подошли поближе, глядь — а он все равно что мертвый, только что дышит. Ничего не видит, ничего не слышит, не понимает... Будто душу из человека вытрясли. И вправду вытрясли! Вытрясли и в зеркало засунули, что в соседней комнате стоит. Не ангелы мы, немало крови людской пролили — но негоже святого человека так оставлять! Осмотрели мы всю церковь и книжку странную нашли — Каталог Триции, и пояснение к нему — найти, дескать, бесценный красный камень, золотые эльфийские доспехи, перо оборотня-ворона, карту старой цыганской гадалки и оскверненный амулет... И что будет? А бес его знает, что! Раз надо найти, значит надо!

Да и душа жреца из зеркала книжку какую-то просила... но явно не эту. Кстати, Каталог этот хитро запрятан был — дверь дверью, а ни ключа, ни ручки, ничего нет! Насилу нашли камень сколотый в стене рядышком, нажали — отворилась...

Пошли в другую часть церкви — и там дверь без запоров заперта! Ничего, мы люди ученые, камешек колотый мигом нашли. И здесь книга лежит — точно та, что жрецу нужна! Но в ней страница вырвана — и будь ты хоть распоследним Владом, все равно поймешь, что как раз та, что нам нужна.

Там же, за дверью, был спуск в подвал. Ох, и натерпелись мы там страху! Повсюду зомби бегают — монахи убиенные, — жуть берет...

Нашли страницу. На четыре части ее разорвали и по всему подвалу раскидали... Но разве от нас спрячешь что! И еще странные вещи нашли — три свитка жреческих, но не обычных, а «специальных». И мертвец там валялся — скелет скелетом, но все скелеты белые, а этот золотой! Запомним...

Затем мы вернулись к жрецовой душе, сложили обрывки в книге, прочитали — лопнуло зеркало! Повернулись, вышли к алтарю — стоит жрец, глаза протирает. Поговорили с ним и рассказал он, как Страд-нечестивец церковь осквернил, Мишу — мальчика безвинного, послушника — своей рукой убил, а самого святого отца околдовал. И еще дал нам жрец ключ от погоста, что рядом, к востоку от церкви.

Кладбище... Оно, конечно, хорошо, не мешало бы наконец и деревню саму как следует осмотреть... Осмотрели... Входим в домишко возле тех ворот, что к Страдову замку ведут, чуть к востоку — появился-таки! «Был я ювелир, а теперь — дух мщения! Владыка упырей, что в склепе на кладбище живет, и меня, и мою семью извел-изничтожил. Вы — орудие моей мести!» «Ладно,— думаем,— отомстим, негоже мирных людей резать, будь ты хоть трижды упырь». Так ведь мало того! Продолжает дух ювелиров проклятый: «Вижу, сбежать задумали?! Не выйдет! Чтобы куда с прямого пути не свернули, буду я сидеть внутри одного из вас. Коли сделаете что не то — вмиг умертвлю!» И вправду вселился! Стал один из нас одержимым. Думали в церковь зайти — так дух сразу убивает. Не туда свернул, значит. Правда, как выйдем, так вновь оживляет — но отец святой нам не поможет, надо и вправду упыря идти наказывать. Благо дух оставил ключик от склепа, да и от кладбища ключ, что жрец раньше дал, все лежит, своего часа дожидается.

Пришли. Упырей там видимо-невидимо! Еще и парень какой-то вместе с ними могилы копал. Так и не поняли мы, зачем он этим занимался, но с собой прихватили — кто его знает, может, вдвоем упырюгу главного и не одолеть — а втроем-то всяк легче!

Стоит какой-то склеп. Статуи рядом, дверь без замка, еще и стишок выбит на стене про эльфов. Ну, думаем, не то. Но запомнили...

Дешевкой упырюга этот главный оказался. Даже парнишку того зря брали — и так уложили врага с трех ударов. Дух ювелира не обманул. Еще и ключик от кладовки получили: сходите, дескать, за наградой — не пожалеете.

А еще из упыря жезл выпал — ну, точно воскрешающий! Тут мы подумали и решили: ни дать ни взять скелет тот золотой в подвале церкви — от Миши, послушника убитого, остался. А что, если его этим самым жезлом?..

Сработало, как есть сработало! Встал Миша живехонький и дал нам ключ от Страдовой твердыни. Проводили мы его до деревни и зашли заодно к ювелиру — за наградой. А наградой был бесценный красный камень! Как вспомнили мы, что в бумажке, к Каталогу прилагавшейся, было написано, так смекнули — вроде, двинулось дело!

Вернулись мы на кладбище и пошли к тому склепу, что со статуями и со стишком. Зашли — а там дверь. Вниз. И баньши. Перед дверью. Дела... Если кто не знает, баньши — это привидение такое ирландское. Плачем своим смерть предвещает. Ну, это ирландские баньши предвещают. А баровийская — как крикнет, так труба! После ...надцатой попытки (а баньши, как это ни печально, бессмертны) мы схитрили. Набежали на нее, навалились... и проскочили вниз, в подвал!

Долгая там была история, два этажа обошли, кнопки нажимали, по телепортерам скакали — надо было духу эльфийского воина золотой символ принести. В общем, нашли. Принесли. Поблагодарил дух и исчез. А доспехи оставил. Золотые. Как раз те, что в Каталоге под вторым номером стоят.

Ну, думаем, на кладбище нам больше делать нечего. Пора пойти Страда проведать, раз уж ключ нашелся.

Страда мы так и не нашли. Зато нашли двоих пленников. Оба в башнях сидели, на верхних этажах. В угловой — мужик деревенский, силач — доспех руками мнет! Сидел себе и сидел, мы освободили, с собой взяли. А вот в главной сидел кое-кто позначительней. Недаром его пытали, как раз тогда, когда мы вошли. Разбираться не стали, кто прав, кто виноват. Опять же, мужику спасенному размяться хотелось. Накостыляли, в общем, всем. И стали с пытуемым базарить. Страд, оказывается, хотел с его помощью как-то тайну тумана раскрыть. «Откуда кому-то местному это знать?!», — интересно нам стало. Тут «местный» сказал спасибо, оборотился вороном и улетел, подарив перо. Перо ворона-оборотня. Каталог, пункт третий.

Еще воронушка дал нам знать, как с собратьями его связаться. Но для начала мы решили заглянуть еще раз к пещерам, где Ворота. Оставили спасенного мужика в деревне (эх, сколько людей мы туда уже перетаскали!) и пошли. Но до пещеры не дошли — нашлась другая, на северо-западе. Нет, врат там никаких

R

не было — только оборотень. Вспомнили мы тут книгу о лечении оборотней, что у бургомистра в доме валялась. Вышли назад в лес, нашли и убили вервольфа-альбиноса — носителя вируса ликантропии, затем вернулись в пещеру и использовали «специальные» свитки из подвала — так, как в книжке было написано. Вылечили. Парень сказал спасибо и ушел творить добрые дела, искупать волчьи преступления. А нам дал ключ от своего дома в деревне. Там мы, правда, ничего особенно ценного не нашли. Может, проглядели — кто его знает?

Деваться некуда, идем к трактирщику в местной, деревенской таверне — он и есть собрат Рэйвенлофтского ворона. А трактирщик наказал явиться на заброшенный склад в юго-восточной части деревни, «Гордость Торговца» называется. Пришли. Стоит там посланник всего вороньего рода, и говорит: «Мы с Пирром туда телепортируемся, а вы ищите это место сами, если хотите отведать мудрости Пирра!» Да только вот незадача — не знаем мы, куда! Где искать этого Пирра? Быть может, найдя его, мы бы получили амулет и вернулись домой? Но нет у нас ответа на эти вопросы, и до конца дней своих мы будем жить в Баровии... в двух шагах от родины, но куда сделать эти два шага?..

На этом обрывается таинственный дневник двух телохранителей лорда Делта. Неизвестно, как они попали в этот мир, и выполнили ли они в итоге свою задачу. Но если нет... Может, вам удастся?

Впрочем, жизнь иногда не так коротка, как кажется. Если вы не справитесь (а мы сознательно даем вам возможность попытаться, не лишая удовольствия от самостоятельного прохождения этой сложнейшей и запутаннейшей игры), надеемся, у нас хватит времени довести вас до победного конца...

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Ravenloft: Strahd's Possession
Год: 1993
Фирма: SSI/Dreamforge
Размер архива: 10 Mb
Размер на диске: 17 Mb
Игроков: 1
Управление: мышь, клавиатура

RELENTLESS. TWINSEN'S ADVENTURE

Действие этой игры разворачивается в отдаленной галактике на планете под названием Твинсан, что в переводе означает — «Два солнца». Каждое из светил освещает только свою половину планеты, как бы разделяя ее на две части. Высокие горы, простираясь через весь экватор, делают практически невозможным и без того сложное путешествие из одного полушария в другое.

Миллионы лет назад на планете впервые возникла жизнь, и через некоторое время сформировались четыре расы разумных существ: **SPHEROS** (шарики на ножках), **RABBIBUNNIES** (кролики), **QUETCHES** (вроде людей) и **GROBOS** (огромные слоны). Жили они в мире, пока не появился тиран. С тех пор, как доктор Фанфрок пришел к власти, население планеты стало жить в постоянном страхе. Все было запрещено, а малейшее нарушение сурово каралось. Фанфрок создал полицию, оснастив ее железными роботами. Везде были построены военные укрепления и полицейские посты — страна превратилась в огромный военный лагерь.

Две современные и передовые технологии встали на службу диктатору: клонирование и телепортация. Фанфрок мог воспроизвести в своей лаборатории любой живой организм так, что новая копия ни чем не отличалась от своего оригинала. Многочисленные телепортеры, управляемые мощным компьютером центра телепортации, позволяли целым отрядам железных полицейских монстров мгновенно перемещаться в нужное место, с помощью лишь одного нажатия красной кнопки.

Несколько лет назад, под видом защиты мирного населения, Фанфрок согнал всех жителей планеты в южное полушарие. Тех, кто не подчинился, жестоко наказали. Репрессии были страшными. Тюрьмы переполнились недовольными, а каждый новый день приносил все новые и новые аресты. Связь с северным полушарием была потеряна.

Лишь одно согревало сердца, зарождая в них искру надежды — легенда о святом божестве Сенделл, покровительствующем жителям планеты. В ней говорилось, что настанет тот день, когда придет посланец божий и освободит народ от тирана. Но время шло, а этот день все не приходил, и надежда стала таять. Легенда, даже мысль о ней, была запрещена и почти забыта. Возможно, вскоре уже никто и не вспомнил бы о ней, если бы... не странные сны молодого **QUETCH**'а Твинсена...

Как вы уже, наверное, догадались, вам и придется выступить в роли того молодого парня Твинсена, о котором только что уже было сказано.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Перемещения и вся остальная работа с персонажем осуществляются с помощью курсорных кнопок:

UP — вперед;

DOWN — назад;

LEFT — поворот налево;

RIGHT — поворот направо.

Клавиша **SPACE** используется для выполнения различных действий. Их несколько. В течении игры Твинсен может находится в четырех различных состояниях, или, точнее, иметь четыре разных настроения:

NORMAL (нормальное состояние). В этом режиме Твинсен спокойно (с достоинством) ходит, может читать надписи на стенах, говорить с жителями, использовать и искать различные предметы — для этого достаточно подойти к объекту и нажать клавишу действия — **SPACE;**

ATHLETIC (спортивное состояние). В этом режиме ваш герой отлично бегает и прекрасно прыгает в длину на приличные расстояния;

AGRESSIVE (агрессивное состояние). Если вы увидите Твинсена в этом «режиме», к нему лучше близко не подходить — может и ударить. Установка в меню **AGRESSIVE — AUTO** означает: чтобы кого-нибудь побить, вам не нужно задумываться, жмите **SPACE** и все будет в порядке. Твинсен сам проведет серию мастерских ударов, которой позавидует любой кик-боксер. Если же вы хотите получить полное удовольствие, то в меню установите **AGRESSIVE — MANUAL,** и тогда клавишей действия в комбинации с клавишами управления курсором вы сможете заставить Твинсена ударить рукой или ногой — как и когда вам заблагорассудится;

DISCREET (настороженное состояние). «Осторожность никогда не повредит!» — подумал Твинсен и решил спрятаться. В этом режиме вы сможете легко прокрасться за спиной любого охранника. А если опасность близко, то можно и пригнуться — **SPACE.** Не пренебрегайте этой возможностью — она поможет не раз спасти вашу жизнь.

Переключать режимы можно в любой момент игры с помощью клавиш **F1, F2, F3, F4** соответственно. Кроме того быстрое переключение производится следующим образом: нажать и удерживать в нажатом положении клавишу **CTRL,** а с помощью клавиш управления курсором выбрать нужный режим. Помимо этого, **CTRL** поможет вам узнать состояние вашего здоровья, а также и финансовые дела. Нажмите и удерживайте нажатой **CTRL.**

Внизу, под вашими изображениями увидите два горизонтальных прямоугольника — красный и синий. Длина красного отражает состояние вашего здоровья — чем больше, тем лучше. Синий прямоугольник показывает магическую силу. От этого зависит мощь и дальность броска магического шара **MAGIC BALL.** Еще ниже синего прямоугольника вы увидите коробочки с клеверными листочками внутри. Чем больше у вас есть таких коробочек, тем больше листочков **LUCKY CLOVER LEAF** вы сможете хранить. А чем больше у вас есть листочков, тем больше шансов выжить в схватке с неприятелем. Число рядом с изображением монетки показывает наличие у вас определенных денежных накоплений. Естественно, что хорошо быть богатым и здоровым, поэтому старайтесь набрать монет побольше, но не переусердствуйте — здоровье (в ряде случаев) все-таки важнее.

Кроме клавиши **SPACE** хорошую службу вам сослужит и кнопка **ALT.** Когда вы найдете магический шар или саблю, то нажатием на эту клавишу можно привести в действие эти весьма полезные предметы.

На своем пути Твинсен встретит множество различных вещей, которые могли бы ему пригодиться в дальнейшем. Естественно, что он и без вас, найдя что-нибудь полезное для себя, всплеснув руками, обязательно прихватит это с собой. А применить в нужный момент какой-нибудь из предметов вам поможет клавиша **SHIFT.** При нажатии на нее на экран выведется все текущее имущество Твинсена. С помощью клавиш управления курсором выберите нужный предмет и нажмите **ENTER.** Результат действия зависит от ситуации в которой вы находитесь и, естественно, от самого предмета.

Как начать игру? На экране вы видите следующие пункты меню:

NEW GAME — новая игра;

CONTINUE SAVED GAMES — продолжить записанную игру;

OPTIONS — опции;

QUIT — выход в DOS.

NEW GAME — после выбора этого пункта на экране появится таблица из букв, выбирая которые, вы вводите имя, под которым будет вестись запись всех ваших действий. После набора нужных нажмите **ENTER,** и игра начнется.

CONTINUE SAVED GAMES — выберите с помощью указателя нужную записанную ранее игру и нажмите **ENTER.**

OPTIONS — после выбора этого пункта на экран выведется подменю, состоящее из следующих пунктов:

— **RETURN TO PREVIOUS MENU** — вернуться в предыдущий настроечный режим;

— **VOLUME SETTINGS** — установить громкости музыки;



— **SAVED GAMES MANAGEMENT** — копировать, удалять сделанные записи;

— **ADVANCED OPTIONS** — дополнительные опции.

ADVANCED OPTIONS

AGRESSIVE AUTO MANUAL — управление в режиме **AGRESSIVE** — автоматическое или ручное.

POLYGON DETAIL — качество прорисовки трехмерных объектов. Самое лучшее — **FULL.** Если вам кажется, что все движется медленно, то уменьшите качество.

SHADOWS — прорисовка теней, отбрасываемых предметами. Если скорость машины позволяет, то лучше установить в **ALL.**

SCENERY ZOOM — если установлено **ON,** то это значит, что иногда экран будет переключаться на показ персонажа крупным планом

НАЧАЛО ИГРЫ

Итак, игра начинается, и вы обнаруживаете себя в странном месте. Где бы вы думали? Конечно же в тюрьме, куда вас посадил доктор Фанфрок за странные сновидения.

CITADEL ISLAND (остров Цитадель)

Перейдите в режим **AGRESSIVE** и активно «поработайте кулаками». Подождите, пока подъедет охранник на платформе и спустится к вам. Тут уж не зевайте — заходите на платформу и бейте охранника, оставаясь на платформе. Вскоре платформа поднимется вместе с вами, и вы поедете направо. Когда подъедете к месту, где стоят два охранника, спрыгивайте влево и бейте того, что стоит у красной кнопки. Старайтесь ударить его первым, иначе, ударив вас, он успеет вызвать охрану, и слон, появившийся из телепортера, снова водворит вас в камеру.

Расправившись с охранником, аналогично разберитесь и с ученым, который стоит справа. Подберите ключ, который останется от него, и спускайтесь вниз по лестнице. Идите налево и откройте дверь с помощью ключа — для этого просто «упритесь» в решетку. Далее, увидите еще одного охранника, который ходит в холле. Его тоже необходимо нейтрализовать. После этого идите направо и заходите в правую комнату. В режиме **NORMAL** поищите в шкафу с плакатом **(SPACE)** и найдете свою визитную карточку **(ID CARD)** и голографическую карту планеты. Посмотреть ее можно либо через меню предметов **(SHIFT),** либо нажатием клавиши **H** на клавиатуре. Зайдите за ширму, и Твинсен переоденется в костюм работника **(FELLOW NURSE).** Теперь вас так просто не узнают.

Выходите из комнаты, поднимайтесь вверх по леснице и идите направо. Вы попадете в комнату, где стоят еще два охранника. Разберитесь с тем, кто стоит у кнопки, а затем — с ученым. Возьмите ключ и идите направо, открывайте дверь. Ну вот, из здания вы успешно убежали, но это еще не все — тюремный двор охраняется еще лучше, чем сама тюрьма. Поэтому в режиме **ATHLETIC** быстро пробегайте мимо солдата в будке и дальше, к большой куче мусора справа.

Дождитесь, пока подъедет мусороуборочная машина, и в режиме **DISCREET** спрячьтесь в ее кузов **(SPACE).** Вскоре вас вместе с мусором выбросят на свалку. Теперь вы окончательно свободны, и можете идти, куда захотите. Но все же помните, вы — сбежавший узник, и поэтому избегайте встреч с полицией и солдатами.

Конечно, идти можно куда угодно, но вам нужно вниз — влево по дороге, на следующий экран. По пути можете поболтать со слоном, и он расскажет, что надписи на стенах можно читать (клавиша действия в режиме **NORMAL**), а это вы уже знаете. Можно зайти в дом и поговорить с кроликом, а за помощь в открывании сундука получить деньги (клавиша действия в режиме **NORMAL**). Поиски в различных бочках, урнах и клумбах в дальнейшем тоже будут вам полезны — ведь в них вы сможете найти различные вещи. Найденное сердечко прибавит жизненных сил, синяя бутылочка — магии, деньги — увеличат капитал, а если вы найдете листочек клевера, то вам вообще крупно повезло (если, конечно, есть свободный ящик для него). Тем не менее, листок клевера всегда полезен — если его использовать из меню предметов **(SHIFT),** то он восстановит ваши жизненные силы и магическую энергию до максимума.

Проделав все это, вы должны идти вниз по дороге и вскоре попадете на следующий экран. Место это называется **LUPINBURG** (название можно прочитать на вывеске). Оглядитесь вокруг и увидите решетку в полу. В режиме **NORMAL** зайдите на нее и нажмите **SPACE.** Решетка опустится, и вы окажетесь в подземелье. Самое главное — возьмите коробочку для хранения клеверного листа. Попутно можете поговорить с кроликом и собрать грибы — может быть, найдете что-нибудь полезное. Затем, аналогичным образом, снова забирайтесь на решетку и нажмите **SPACE** — вновь окажетесь на поверхности.

Далее ваш путь вновь лежит налево, на другой экран. По дороге вам встретится много солдат и полицейских. Миновать их можно на скорости (бегом в режиме **ATHLETIC**). Но будьте осторожны, увидев бегущего они начнут стрелять, поэтому постарайтесь уворачиваться от выстрелов. Место вашего назначения — улица **BUG STREET,** где стоит ваш дом. Здесь вас ждет жена. Подойдите к ней, и она проведет вас в дом. Когда закончатся все расспросы, быстро бегите в правую комнату и прячьтесь (**SPACE** в режиме **DISCREET**). Вскоре в дверь постучат два слона и войдут. В итоге



они уведут жену, а если вы не успели спрятаться, то и вас. Тогда вы снова окажетесь в тюрьме...

Если это произошло, вас вновь ждет долгий путь к вашему дому. Когда снова доберетесь туда, то увидите, что дверь замурована, и ее охраняет грозный слон с дубинкой. Не отчаивайтесь — запрыгните на кочку недалеко от двери и, далее, по кочкам прыгайте в верхний левый угол экрана и спускайтесь в каминную трубу. Вы снова у себя дома и нужно приниматься за дело. Если же вас не нашли (в первом случае), то теперь можете отдохнуть и спокойно обыскать все закоулки дома в поисках нужных вещей. В одной из комнат, в шкафу, найдете долгожданный волшебный шар **MAGIC BALL** и тунику, одев которую вы получите первый уровень магической энергии.

Волшебный шар в умелых руках — грозное оружие. Вы можете кидать его в ту сторону, куда обращены лицом. Дальность полета зависит от вашей магической силы, а мощность удара — от уровня магической энергии. Используя шар, вы сможете расправляться с врагами на расстоянии. Если при ударе противника от него отлетают звездочки, значит все в порядке — жить врагу осталось не долго. Если же звездочек нет, значит такой неприятель вам пока не по зубам — ищите следующий уровень магии.

Обыскивая дом, можно найти ключ, открывающий дверь в погреб. Откройте ее и подойдите к одной из бочек. В режиме **NORMAL** нажмите **SPACE,** и бочка отодвинется. Вскоре вы окажетесь в странном месте — какие-то двери со странными знаками и вообще ничего не открывается. Вылезайте обратно в погреб и возвращайтесь наверх. Выбраться из дома через дверь вы уже не сможете. Придется лезть через каминную трубу — просто зайдите в камин и нажмите клавишу вверх. Вниз вы сможете спуститься, прыгая по кочкам. Теперь идите направо и выходите на следующий экран, а там вновь идите направо. Вы должны попасть на экран с телепортером у дороги. Недалеко от него находится аптека (ее можно узнать по вывеске). Зайдите в нее и попытайтесь с помощью магического шара разобраться с аптекарем. Он узнает вас и вызовет охрану, но теперь появившийся слон вам не страшен. Разберитесь и с ним с помощью вашего волшебного шара. Когда в аптеке не останется никого кроме вас, идите направо и на одной из полок возьмите бутылочку сиропа **(SPACE).** Заодно можете обчистить кассу аптекаря — она ему больше не понадобится. Теперь выходите и отправляйтесь вниз по дороге на другой экран.

Здесь ваш путь лежит в порт — идите (или лучше бегите) под мост, куда указывает указатель с изображением корабля. В порту увидите слона, охраняющего ворота. Дайте ему как следует, и выпавшим ключом откройте ворота. Идите направо и поговорите с моряком, сидящим у ворот склада. Он расскажет вам, что видел, как вашу жену увезли на другой остров и пообещает билет на пароход, если вы поможете ему расставить

груз на складе. Заходите в дверь. Там увидите «нагромождение» ящиков и места, отмеченные крестиками, куда вы и должны поставить эти ящики. Решить задачу довольно просто и сделать это можно разными способами, так что попробуйте сами. Если зашли в тупик (например, случайно задвинули ящик так, что его не выдвинуть), то вернитесь на улицу, а затем вновь зайдите — ящики снова окажутся на исходных местах. Когда работа будет выполнена, выходите из помещения и получите долгожданный билет на другой остров. Идите к месту стоянки парохода, и капитан вас пригласит на борт своего лайнера. Тяжелым окажется путешествие.

Ну вот, наконец, долгожданная земля. Новый остров называется **PRINCIPAL ISLAND.**

PRINCIPAL ISLAND (остров Основной)

Сойдя с корабля идите направо и нейтрализуйте слона, солдата и клона, преграждающего вам дорогу из порта. На следующем экране идите по дороге направо и снова выходите на следующий экран. Там поднимайтесь по лестнице и заходите в дверь. Вы попали в библиотеку. Идите налево, мимо кролика, спускайтесь по леснице и подойдите к слону, читающему интересную книгу. Он расскажет вам о том, что высоко в горах существует озеро со священной водой **(CRYSTAL CLEAR WATER LAKE),** но туда не попасть, так как горы настолько высоки, что их не перейти. Кроме того, озеро тщательно охраняется.

В результате разговора на вашей карте появится новый указатель. Вы можете поговорить со всеми, кто находится в библиотеке. Главное — пообщайтесь с зайчиком, который постоянно ходит пить воду. Он пообещает вам рассказать про легенду, если вы измените вкус питьевой воды (естественно, в лучшую сторону). Выходите из библиотеки и идите налево-вверх по дороге. Подождите, пока один из солдат пойдет будить своего товарища, и выбегайте на следующий экран. Затем бегите вниз — влево по дороге — и выходите на новый экран.

Зайдите в дверь дома, стоящего у дороги, и поговорите с молоденькой зайчихой. Она попросит вас доказать, что вы не враг — выйдите на улицу и убейте первого подвернувшегося робота. Затем идите обратно к ней. После того, как она расскажет целую кучу всякой всячины, вы узнаете о том, что на улице Пег Лег **(PEG LEG STREET)** живет ее подруга Беатрис, которая знает гораздо больше о легенде. Выходите из дома и поговорите с зеленым шариком на ножках. Он вам расскажет, что астроном **(ASTRONOMER),** сидящий под домашним арестом, знает, где ваша жена. Поговорите с зайцем, стоящим на углу улицы, и он пообещает провести вас к астроному. Кроме того, он расскажет, что его друг занимается изготовлением ключей и может открыть любые ворота и двери.

Идите за зайцем. Вскоре он познакомит вас с другим зайцем, который пригласит зайти к себе в дом. Идите за ним и входите в дом. Затем, подойдите к раковине и попытайтесь умыться (**SPACE** в режиме **NORMAL**). Вместо того, чтобы политься воде, картина, висящая на стене, отодвинется, открывая за собой ход. Полезайте туда и через некоторое время окажетесь в доме слона, который занимается изготовлением ключей. Поговорив с ним, выходите из дома и подойдите к запертым воротам.

Подберите ключ, который получите от слона, и откройте им ворота. Поднимайтесь по лестнице и идите в магазин (дом с вывеской в виде канистры). Здесь вам нужен бензин. Подойдите к канистре и купите бензин (**SPACE** в режиме **NORMAL**). Купленная канистра будет стоить тридцать монет. Выходите из магазина и поговорите с девушкой, стоящей недалеко от двери. Она пообещает отвлечь слона, охраняющего проход справа от статуи. Подождите, пока слон уйдет поразвлечься, поднимайтесь по лестнице и идите направо. Вновь поднимайтесь по лестнице и снова увидите знакомую решетку в полу. Спускайтесь вниз и попадете в дом астронома Боба Вортикса. Поговорите с ним и узнаете, что в легенде говорится что-то о какой-то слабости Фанфрока. Кроме того — в местечке под названием «порт Белуга» **(PORT BELOOGA)** есть человек, который поможет выбраться с острова.

Спускайтесь вниз по лестнице и полезайте в окно. Вы окажетесь в другой комнате. Выходите через дверь и в режиме **DISCREET** прокрадитесь за спиной у белого слона. Подождите, пока зеленый слон уйдет наверх, и перепрыгивайте через поребрик слева. Вы вновь окажетесь недалеко от магазина. Через открытые ворота выходите на дорогу и идите вниз-налево на другой экран. Вы попали на улицу Пег Лег **(PEG LEG STREET).** Здесь живет подруга Джулии (той зайчихи, с которой вы разговаривали в доме). Заходите внутрь и поговорите с Беатрис.

Она расскажет, что на островке в море спрятана коробочка для клеверного листа (запомните!). Выходите из дома и идите влево-вверх. Увидите мотоцикл. Здесь вам и пригодится бензин. Подождите, пока из мотоцикла вылезет солдат и уйдет «по делам», затем садитесь и поезжайте к водонапорной башне **(WATER TOWER).**

Прибыв на место, поднимайтесь по лестнице и спускайтесь через решетку внутрь. Подойдите к бассейну и используйте сироп **(SHIFT).** После этого вода должна окрасится в розовый цвет. Вот и все, вы выполнили просьбу зайца из библиотеки. Теперь поезжайте обратно и возвращайтесь в библиотеку.

Подойдите к зайчику и подождите, пока он пробует воду. В благодарность за удовольствие обрадованный заяц проведет вас в хранилище библиотеки, где лежит большая и старая книга, в которой говориться о легенде.

Прочтите ее и узнаете о действительном происхождении жизни на планете и о том, что называют легендой. В результате, на вашей карте появится новое место — «Пустыня Белого Листа» **(WHITE LEAF DESERT).** Выходите из библиотеки и идите мимо двух солдат налево-вверх на следующий экран. Вы попали в военный лагерь. Идите налево, перепрыгивайте через мешки с песком и, далее, направо-вверх мимо статуи Фанфрока к автомобилю. По пути можете разделаться с трусливым солдатом и получите кругленькую сумму денег, которая от него останется.

Садитесь в машину и поезжайте в порт Белуга. По прибытии поговорите с шариком на ножках. Он расскажет о том, что вскоре приезжает известный путешественник, который будет продавать свою лодку (невероятно полезная и необходимая вещь!). Поговорите с рыбаком, и он пообещает за деньги отвезти вас в пустыню Белого Листа. Заплатите ему и вот, вы снова в пути.

WHITE LEAF DESERT (пустыня Белого Листа)

Ваш капитан высадит вас на крохотный островок посреди моря. Теперь вы должны призвать на помощь всю сноровку и глазомер, чтобы, перепрыгивая с кочки на кочку, попасть на землю. Задача осложняется тем, что увидев вас, береговые службы начнут прицельный огонь по движущейся мишени.

Когда вы «благополучно» доберетесь до берега, идите к воротам и разделайтесь с охранником. Заберите ключ и через ворота выходите на следующий экран. Вы попали в настоящую пустыню. Благодаря великолепному пейзажу и целой гамме звуков трудно в этом усомниться. В центре пустыни увидите старого и мудрого зайца, играющего на гитаре. Поговорите с ним, и он пообещает рассказать о легенде, если принесете ему книгу **TEMPLE OF BU,** скрытую в подземелье.

Прыгайте в колодец. Вы окажетесь в странном подземелье довольно мрачного вида. Не теряйте времени зря и быстро идите вниз-вправо и прыгайте через пропасть на ближайший столб. Сделать это нужно быстро, иначе вам придется разбираться со скелетом, который охраняет вход в подземелье. Далее, перепрыгивая со столба на столб, доберитесь до другого конца пропасти. Если же вы все-таки упали — не огорчайтесь, выбраться можно по лестнице, но тут все же придется повоевать со скелетом.

Когда вы все это проделаете, то должны очутиться перед довольно высокой изгородью из довольно острых (уж поверьте на слово) на ощупь пик. Перепрыгнете их в месте, где ширина изгороди — один кол. Вы увидите странное сооружение (похоже на пьедестал), окруженное четырьмя колоннами, а слева дверь (ключ потерян...). На самом деле это сооружение — не что иное, как кнопка, которая, когда нажата, отпирает дверь. Вся беда в том, что вы



не можете одновременно находится и на кнопке, и перед дверью. Ну да ладно, идите направо, спускайтесь по лестнице, идите мимо двух лежащих скелетов (не бойтесь, они пока не проснутся) и вновь поднимайтесь по лестнице.

Далее вам предстоит пройти мимо изрыгающих огонь статуй. Все это было бы очень просто, если бы не одно обстоятельство — под любой плитой пола может находиться кнопка включения огня. Поэтому, будьте осторожны — избегайте наступать на такие плитки (на экране они темнее). Преодолев и это препятствие, оглядитесь вокруг. Увидите три переключателя в разных местах. Все они заставляют двигаться платформу на стене. Ваша цель — заставить платформу переехать в крайнюю левую позицию. Для этого идите налево-вниз, спускайтесь по другой леснице и вновь поднимайтесь на поребрик, затем спрыгивайте с него вниз. Идите направо к рычагу и переключите его. В результате платформа должна переехать влево, до упора. Идите влево и вновь поднимайтесь по леснице. Будьте осторожны — из пола периодически ведется обстрел окружающей местности.

Далее увидите лестницу наверх и рычаг, но не торопитесь его включать. Переключитесь в режим **ATHLETIC,** развернитесь спиной к лестнице, ведущей вверх и поднимайтесь по ней спиной. Когда увидите падающее бревно, спокойно сбегайте с лестницы и прячьтесь за выступом. После того, как бревно прокатится, включите рычаг перед лестницей, поднимитесь наверх и включите еще один рычаг. Спускайтесь по лестнице и идите налево.

Далее, вам предстоит миновать два раза две колонны с шипами, попутно уворачиваясь от огненных шаров. Вам необходимо попасть еще на одну лестницу, ведущую в верхний правый угол экрана. Поднимитесь по лестнице и увидите статую, стоящую на аналогичной кнопке. Легкий намек, и вы догадываетесь, что вот эту самую статую вам предстоит передвинуть на ту первую кнопку???!!! Это задача сложная, но выполнимая. Двигайте статую вправо до тех пор, пока не кончится решетка, и затем сбрасывайте вниз. Теперь, осторожно отодвигайте ее от стены (сделать это не просто) и аккуратно двигайте к месту, где стоит передвинутая вами платформа.

Задвиньте статую на платформу и переключите выключатель, который находится недалеко от статуи (тот, который вы переключали, чтобы подвинуть платформу влево). В результате платформа передвинется вместе со статуей вправо. Далее идите на то место, где стояла платформа, и прыгайте на поребрик вниз. Затем спрыгивайте еще на один. По нему идите направо и перепрыгивайте на другой поребрик. В итоге, вы должны оказаться на поребрике, окружающем другой переключатель. Спрыгивайте и включайте этот переключатель — платформа вместе со статуей должна передвинуться в крайнее правое положение. Теперь сдвигайте статую с этой платформы и тащите ее на другую платформу, которая находится правее. Идите обратно к двум скелетам,

лежащим в своих саркофагах. На этот раз они очнуться, уж будьте спокойны! Ваша цель — переключатель, который находится между двумя саркофагами. Переключите его, и платформа со статуей должна передвинуться справа-налево.

Ну вот и все. Осталось только водворить статую на кнопку, и дверь откроется.

Вперед! Заходим в дверь и оказываемся в другой части подземелья. Здесь вас ждут не менее страшные опасности и интересные загадки. Если посмотреть вправо, то можно увидеть, что в полу имеются провалы, которые нужно будет перепрыгивать. Но это еще не все. Время на то, чтобы как следует прицелиться, будет крайне ограничено — как только вы пойдете вправо, за вашей спиной упадет и покатится уже знакомое бревно с шипами, уйти от которого очень сложно. Тем не менее, если вам это удалось, то добежав до ближайшего переключателя за углом стены, быстро переключите его. В результате этих манипуляций часть пола под бревном обвалится, и вы будете спасены. Если же вы все-таки упали вниз, то, в принципе, и это не беда. Однако путь будет гораздо более сложным и приведет вас опять в место, куда вы попали после решения задачи со статуей.

После того, как бревно упало, можете не торопиться. Аккуратно пройдите мимо статуй. Будьте внимательны — под некоторыми плитками есть уже знакомые кнопки включения огня. Когда благополучно минуете статуи, идите направо и заходите в дверь. В новой комнате быстро пробегите мимо колонны с шипами, поднимитесь по лестнице и идите направо. В следующей комнате поднимайтесь по лестнице на стену и по ней дойдите до столба с переключателем. С помощью волшебного шара включите его и заберитесь на подъехавшую платформу. Включите вновь этот переключатель на столбе (**SPACE** в режиме **NORMAL**) и переедете на платформе налево.

Спрыгивайте на другой поребрик и снова с помощью волшебного шара включите переключатель на стене. Заберитесь на подъехавшую платформу и, переключив выключатель, переезжайте на платформе направо. По стене идите налево-вниз и перепрыгивайте на другую стену, а уже с нее спускайтесь на лестницу. По лестнице поднимайтесь наверх. На повороте будьте осторожны — как только вы покажетесь из-за угла, справа на вас покатится огромный валун. Спрячьтесь за углом стены и идите направо к переключателю. Включите его и идите обратно, спускайтесь вниз по лестнице и спрыгивайте направо-вниз.

Здесь вы увидите три столба с переключателями и три платформы. Ваша цель — подобрать такую комбинацию переключателей, при которой платформы превратятся в лестницу, по которой вы и заберетесь наверх. Там вы увидите еще одну статую (не многовато ли для одной игры?). Сбросьте ее вниз и установите на кнопку.



Дверь откроется и, войдя в нее, вы скоро увидите цель вашего путешествия — книгу **TEMPLE OF BU.**

Легко разобравшись с тремя скелетами, которые охраняют подступы к книге, вы получаете книгу, а вместе с ней и второй уровень магии. Теперь вы можете читать надписи на стенах и понимать язык животных. Выбирайтесь назад в пустыню — подойдите к светлому пятну на полу в подземелье и нажмите клавишу **пробел** в режиме **NORMAL.** Поговорите со стариком и он, увидев у вас книгу, сообщит радостную новость, что вы и есть тот самый, избранный божеством Сенделл и посланный на землю, чтобы освободить народ Твинсана.

Ну что ж, значит такова ваша судьба — спасать целый народ от тирана. Возвращайтесь обратно к рыбаку, ожидающему вас на своем корабле, и плывите обратно в порт Белуга.

PRINCIPAL ISLAND (остров Основной)

Поговорите с зеленым шариком на ножках, идите за ним и купите у него за двести монет катамаран, который он вам предложит (наконец-то вы до него добрались!). Теперь, когда у вас есть свое транспортное средство, можно ехать туда, куда захотите. А захотеть вы должны на остров Цитадель **(CITADEL ISLAND)** — самое время навестить родные края, а заодно и выяснить про странные знаки в погребе.

CITADEL ISLAND (остров Цитадель)

Катамаран привезет вас прямо к вашему дому. Цель — тот самый погреб. Как обычно, проникнув в дом через каминную трубу, идите в погреб. Подойдите к одной из бочек и нажмите **SPACE** в режиме **NORMAL.** Бочка отодвинется, и вы попадете в подземелье, которое очень похоже на то, в котором вы едва не остались навсегда. За дверью увидите предметы, которые вам наверняка захочется заполучить. Но дверь закрыта, а ключа нигде не видно. Подойдите к двери с иероглифами и прочитайте надпись. Узнаете, что те вещи за дверью предназначены специально для вас, а ключ находится среди сокровищ какого-то пирата **LE BORGNE.** Возвращайтесь обратно к катамарану и поезжайте на **PRINCIPAL ISLAND.**

PRINCIPAL ISLAND (остров Основной)

Садитесь в машину и поезжайте в военный лагерь. Выйдя из машины идите вниз-налево и выходите на следующий экран. На другом идите вниз до ближайшего поворота налево и выходите на очередной экран. Вы попадете в одно из самых тщательно охраняемых мест на этом острове. Идите направо

и вверх по дороге до тех пор, пока не увидите зайчика за решеткой. Вам во что бы то ни стало необходимо поговорить с ним — возможно, будут жертвы среди местной охраны. Когда вы поговорите с зайчиком, узнаете, что на острове Проксима **(PROXIMA ISLAND)** содержится под домашним арестом его брат, который может помочь в поисках ключа сокровищ пирата **LE BORGNE.** Идите обратно к катамарану и отправляйтесь на остров Проксима.

PROXIMA ISLAND (остров Доверия)

Выбравшись из катамарана, поднимитесь по лестнице и идите налево. Войдя на следующий экран, увидите страшные разрушения. Зайдите в дом и поговорите со слоном. Оказывается, наш слон — изобретатель, который бьется над проблемой создания летательного аппарата, а не хватает-то ему всего-навсего реостата от обычного фена. (Если бы всегда все было так просто!). Пообещав отыскать нужную деталь, выходите из дома слона и идите направо, к дому, запертому на ключ.

Как только подойдем к нему, из ближайшего телепортера появится слон. Разделавшись с ним, подберите ключ и откройте дверь. Обрадованный зайчик в благодарность за свое спасение и сведения о брате отдаст вам красную карточку. Кроме того, вы узнаете, что какие-то сведения о пирате **LE BORGNE** содержатся в музее, который находится на этом же острове.

Далее, идите направо, туда, где оставили катамаран и, поговорив с грустным человеком с портфелем, купите у него фен за тридцать монет (что делать, везде нужны деньги!). Далее вернитесь к изобретателю и, отдав ему фен, получите взамен новый **PROTO-PAK** и десять монет за его испытание.

Вновь идите туда, где оставили катамаран. Теперь необходимо найти дверь с красной прорезью для карточки. Это «служебный вход» в музей (попробуйте войти с центрального, если не хотите пользоваться служебной лестницей). Примените красную карточку, полученную от зайца, и, войдя в дверь, идите налево до ближайшей решетки в полу. Спуститесь в подземелье и идите до другой решетки. Заберитесь на нее и поднимитесь наверх. Разобравшись с охранником, вам необходимо нажать на красный рычаг, над которым возится слон. Проделав это, с помощью решеток возвращайтесь в музей.

А теперь о главном, знайте — музей оборудован новейшей системой охраны, которая заключается в том, что любое касание пола приводит к тому, что поднимается тревога. Поэтому используйте ваш **PROTO-PAK,** полученный от слона-изобретателя (сейчас-то мы его и испытаем!). Управление этим агрегатом не сложно. Самое главное — не отпускать клавишу «вверх», иначе Твинсен опустится на пол (сами знаете, что тогда будет). Дви-



гайтесь вправо, откройте дверь и поднимитесь по лестнице. На стене увидите пиратский флаг. Подлетите к пьедесталу (вставать можно только на них) и возьмите флаг себе (**SPACE** в режиме **NORMAL**). Далее, летите направо и поднимайтесь по лестнице. Ваша цель — отыскать среди экспонатов сундук с сокровищами пирата. Хорошенько порывшись в нем, найдете ключ. Возвращайтесь обратно к катамарану и поезжайте к дому.

CITADEL ISLAND (остров Цитадель)

Проберитесь к себе в дом, через потайной ход проникните в подземелье и откройте дверь с помощью ключа, найденного среди сокровищ пирата. Вы получите медальон и рог, а вместе с ними и третий уровень магии. На стене увидите печать. Используйте найденный рог, и печать исчезнет. Прочитав на стене надпись, узнаете, что существуют три священных камня, освободив которые, вы найдете путь к божеству Сенделл. Вновь поезжайте на **PROXIMA ISLAND.**

PROXIMA ISLAND (Остров Доверия)

Идите направо до пушки, садитесь на мотоцикл и поезжайте к **ECLIPSE STONE,** одному из священнных камней. Узнайте слово, которое освобождает **MARKED STONE,** и возвращайтесь обратно. Идите по дороге направо и садитесь в автомобиль, поезжайте к другому камню. Используйте рог на символ **S,** преграждающий вам путь, и прыгайте в образовавшийся проход. Подойдите к камню и скажите слово, полученное от **ECLIPSE STONE,**— камень поднимется в воздух. Поезжайте обратно к **ECLIPSE STONE** и скажите ему слово, полученное от **MARKED STONE.** Камень поднимется в воздух, и вы получите волшебную флейту. Теперь поезжайте в горы.

HAMALAYI MOUNTAINS

Поговорите с военным, а затем используйте флаг на свой катамаран. Поезжайте на остров восставших.

REBELLION ISLAND (остров Восставших)

Поговорите с военным, и он пошлет вас к лейтенанту Грепу в блиндаж. Поговорив с ним, воспользуйтесь недалеко стоящим «джипом» и поезжайте в лагерь восставших **(REBEL CAMP).** Поговорите с шариком на ножках, и он попросит вас помочь в овобождении полковника Кроптмана, попавшего в плен в последней боевой операции. Возвращайтесь назад, идите к доку и заходите внутрь. Операция началась. Вы плывете во главе небольшого боевого отряда снова в горы.

HAMALAYI MOUNTAINS

Высадившись, помогите восставшим разделаться с солдатами, затем уничтожьте радиостанцию наверху и идите направо. На следующем экране бегите направо. На другом экране, куда вы попадете, убейте всех солдат и садитесь в танк. Подождите, пока он приедет в тюрьму. Разделавшись с солдатом и двумя красными роботами, заберите ключ, который останется от одного из роботов, и входите в дверь с надписью **F.** Если у вас есть пингвин **(MECA PENGUIN,**— можно купить в любом магазине), то используйте его — красные клоны просто ненавидят это милое игрушечное существо.

Войдя в дверь, разделайтесь с солдатами. Возьмите ключи, с помощью которых откройте левую дверь, а затем решетку. Убейте слона и возьмите ключ. Идите направо и освободите полковника из темницы. Затем — направо, разделайтесь со слоном и вылезайте в окно. Возьмите сноуборд и спускайтесь с горы. Идите направо и выходите на следующий экран. Далее убейте всех каракатиц и поговорите с зайцем, который выйдет из норы, когда вы подойдете к костру. Он пообещает открыть дверь к чистому озеру, если вы уничтожите фабрику по производству мутантов, которые терроризируют мирное население деревни. Идите вслед за зайчихой, и она откроет вам подземный ход. Спускайтесь в него.

Убейте красного слона и возьмите ключ. Заходите в дверь фабрики. Нейтрализуйте охранника в халате и ключом, который от него останется, откройте одну из темниц наверху и выпустите гнома. Он расскажет, что когда вы доберетесь до озера, то должны будете сыграть на флейте. Кроме того, в пустыне Белого Листа заточен другой гном, освободив которого вы в благодарность получите синюю карточку. Поговорите с зеленым слоном, и он откроет вам дверь в метро. Садитесь в вагон и поезжайте. Когда приедете на новое место, разделайтесь с красным клоном.

Идите наверх и уничтожьте мутантов на операционных столах. Идите наверх-направо и на следующем экране заходите в открытую дверь. Разделайтесь с оператором и включите все рычаги. Выходите обратно и идите налево. На следующем экране убейте доктора и уничтожьте все яйца в резервуаре. Идите обратно к метро и от вагона — налево. Уничтожьте робота и следуйте дальше. Убейте краба, садитесь в автомобиль и поезжайте обратно в деревню. Поговорите с главой деревни, и он откроет вам дверь к озеру. Возвращайтесь в деревню и спускайтесь в подземный ход. Идите влево по тропинке в горах. Убейте солдата с пулеметом и поворачивайте налево. Спускайтесь с горы и выходите на следующий экран. Бегите влево-вверх и на очередном экране садитесь в катамаран и поезжайте в пустыню Белого Листа.



WHITE LEAF DESERT (пустыня Белого Листа)

В пустыне идите налево и, использовав рог на символ **S,** освободите гнома и возьмите синюю карточку. Поезжайте обратно в горы.

HAMALAYI MOUNTAINS

Идите назад в деревню (сделать это придется через подземный ход). Через ворота выходите к океану и идите налево. Убейте солдата, охраняющего ворота, и возьмите ключ. Открыв ворота, нейтрализуйте всех солдат. Используйте синюю карточку, полученную от гнома. Убейте правого солдата и возьмите ключ. Спускайтесь по лестнице и, открыв решетку, убейте красного слона. Идите направо и вверх. Вот, наконец, и озеро. Используйте флейту, и озеро растает. Набрав воды из озера, получите четвертый и последний уровень магии. Идите на предыдущий экран и садитесь в глиссер. Поезжайте на **BRUNDLE ISLAND.**

TRIPPET ISLAND

Поговорите со всеми и поезжайте обратно в горы.

HAMALAYI MOUNTAINS

Идите к своему катамарану и поезжайте в пустыню Белого Листа.

WHITE LEAF DESERT (пустыня Белого Листа)

В пустыне идите к старому зайцу и отдайте ему флейту. Наконец-то сбудется его заветная мечта — пустыня расцветет цветами. А вы получите космическую гитару **(SPACE GUITAR).** Поезжайте обратно в горы.

HAMALAYI MOUNTAINS

В горах идите опять в деревню, и оттуда — к месту, где оставили свой глиссер. Садитесь в него и поезжайте на **TRIPPET ISLAND.**

TRIPPET ISLAND

Поговорите с рыбаком, и он выловит вам ключ. Возьмите его и откройте решетку, зайдите в кафе и поговорите с барменом. Он пообещает открыть потайной ход, если вы организуете шоу.

Подойдите к гитаристу без гитары и отдайте ему свою чудесную космическую гитару. Шоу начнется, а бармен откроет потайной ход. Спускайтесь в него. Разделайтесь со слизняком и двумя крабами. С помощью **PROTO-PAK** перелетите воду. Поднимитесь по лестнице и, убив каракатицу, заберитесь в нору, чтобы получить ключ. Прыгайте вверх по камням и, выбравшись на поверхность, поговорите с динозавром. Летите на **FORTRESS ISLAND.**

FORTRESS ISLAND

Поговорите с кроликом. Он расскажет следующее: для того, чтобы попасть к последнему священному камню, вам надо будет уничтожить центр телепортации. Задача сводится к нахождению планов центра. С помощью динозавра или глиссера поезжайте в горы.

HAMALAYI MOUNTAINS

Идите к своему катамарану и отправляйтесь на остров Основной.

PRINCIPAL ISLAND

С помощью машины поезжайте в военный лагерь **(MILITARY CAMP)** и идите туда, где через решетку разговаривали с зайчиком. Теперь вам предстоит разобраться со всеми, кто охраняет вход в здание. Используйте красную карточку, чтобы войти. Убейте двух красных слонов. Используйте синюю карточку, чтобы открыть дверь. Убейте зеленого робота и белого слона, который появится из телепортера. Будьте осторожны — не дайте слону выстрелить, иначе снова окажетесь в тюрьме. Возьмите ключ и входите внутрь. Теперь постарайтесь быстро убить охранника, чтобы он не успел поднять тревогу.

Идите налево-вниз и убейте ученого. Осторожнее, хотя он и вооружен всего лишь простым пистолетом, все-таки представляет опасность. Возьмите ключ и освободите зайца. Идите наверх и убейте робота. Открывайте дверь и наконец увидите вашего противника — доктора Фанфрока. Но это еще не финал — Фанфрок подло сбежит в телепортер и исчезнет. Откройте другую камеру и выпустите слона. В благодарность получите ключ, которым откройте сейф. Там найдете саблю Фанфрока (классная вещь) и записку от архитектора, в которой говорится, что планы центра телепортации он забрал домой, чтобы детально их проработать.

Затем идите обратно к зайчику в камере и вылезайте в потайное окно в стене. Теперь ваш путь лежит, в принципе, на остров Цитадель. Однако можно на этом острове прихватить еще одну полезную вещь — коробочку для хранения клеверного листочка. Идите к дому, где живет Беатрис (подружка Джулии, помните?),



и в том месте, где раньше был мост, используйте **PROTO-PAK.** Возвращайтесь к катамарану и плывите на остров Цитадель.

CITADEL ISLAND

Приплыв домой, поговорите с сыном своего соседа по участку. Зайдите в соседский дом и возьмите со стола удостоверение личности архитектора. Теперь снова поезжайте в горы.

HAMALAYI MOUNTAINS

Проберитесь в деревню и через ворота с морковью выйдите на берег океана. Садитесь на динозавра и летите на **BRUNDLE ISLAND.**

BRUNDLE ISLAND

Идите направо, и выйдя на следующий экран, покажите охраннику удостоверение личности архитектора. Через открывшиеся ворота пройдите налево и поднимайтесь наверх по лестнице, приделанной к стене. Используйте рог на символ **S** на стене и прыгайте в образовавшийся проход. Вы окажетесь внутри центра телепортации. Убейте охранника в белом халате и красного слона с автоматом. Заберите ключ и откройте калитку. Идите направо и разберитесь с красным роботом, который носится между магнитофонов. Идите направо и поднимайтесь по лестнице. Поищите у бочек и, взяв ключ, идите налево. Теперь быстро бегите налево и постарайтесь убить человека, вызывающего клонов. Затем, разобравшись с остальными вызванными клонами, с помощью сабли испортите все кнопки у телепортеров и уничтожьте главный компьютер. После взрыва прыгайте в отверстие в стене, недалеко от статуи, и обычным путем выбирайтесь наружу. Возвращайтесь к динозавру и летите на **FORTRESS ISLAND.**

FORTRESS ISLAND

Пройдите за зайчиком на следующий экран. Для того, чтобы он начал копать подземный ход, вы должны были уничтожить центр телепортации. Вы это сделали. Но осталась еще охрана — нужно позаботиться и о ней. Когда расчистите проход, снова идите за зайцем. Спускайтесь в подземный ход, который он выкопает. Убейте существо, вылезшее из ямы, и поверните кран на трубе справа (вы спустите воду из бассейна на следующем экране). Ключ от решетки находится в грибе слева. Взяв его, поднимайтесь наверх по лестнице в стене.

На следующем экране убейте двух летающих слонов и идите направо. Вот, наконец, вы и нашли ее. Решетка, которая отделяет

вас от вашей милой — не помеха. Разделавшись с солдатом, заберите ключ. Подойдите к решетке, чтобы открыть и... попадете в ловушку. Ух, подлый Фанфрок! Та, кого вы приняли за жену — на самом деле обычный клон. Вы снова в тюрьме. Ну что ж, вы уже привыкли к подобным трудностям — тюрьма для вас не помеха. Опять, дождавшись, пока подъедет охранник, бегите на его платформе.

Разделавшись с двумя охранниками, возьмите ключ. Идите налево. Теперь предстоит пересилить себя — разделаться с клоном, принявшим вид вашей жены. Далее идите направо и в шкафчике возьмите свои вещи. Возвращайтесь назад и входите в новую комнату. Хотя и полным-полна разными клонами и роботами, но обойти ее довольно просто — достаточно лишь прокрасться в угол и использовать рог на символ **S.** Прыгайте в образовавшийся проход.

Поговорите с камнем и затем используйте на него воду из чистого озера. Затем быстро бегите (Твинсен догадается сделать это и без вашего напоминания). После взрыва идите направо, обойдя развалины, выходите на следующий экран. Вы попали на стройку. Здесь, как и положено, необходимо опасаться «поворота башни» какого-нибудь крана. Словом, если будете долго зевать, то легко можете получить ковшом по голове от какого-нибудь экскаватора.

Идите направо. Возьмите саблю в руку (использовать ее в меню предметов с помощью **SHIFT**) — с ней вам будет удобнее. Убейте рабочего с лопатой. Но сделать это не так просто — похоже, что своей лопатой он владеет не хуже, чем вы — саблей. Ваши же действия зависят от режима, в котором находится Твинсен. На наш взгляд, круче всего получаются удары в режиме **AGRESSIVE.**

Завладев ключом, открывайте калитку и идите направо. Бегите направо, пока не прибежите на экран, где работает зеленый слон (этот экран — последний). Поговорите с ним и получите ключ. Идите в верхний правый угол экрана, туда, где одиноко стоит экскаватор. Он-то вам и нужен. Запрыгивайте в него, заводите мотор и вперед, к новым свершениям! Когда вы расчистите каменный завал, выйдя из экскаватора, идите направо. Ваша цель — рабочий, который что-то копает на высокой площадке справа. У него есть ключ, который вам нужен. Но прежде, чем вы займетесь им, вернитесь на предыдущий экран. Убив робота, возьмите клеверные листочки (какая удача, целых пять штук!). Возвращайтесь обратно и заберите ключ у рабочего. Сделать это просто, но вот попасть к нему — это целая задача. Попробуйте сделать это сами (скажем лишь, что для этого вам потребуется побегать от экскаваторов).

Взяв ключ, убейте рабочего с отбойным молотком, который стоит около калитки. Открыв ее, входите на другой экран. Теперь предпоследняя сложная задача — вы должны по узенькой тропинке пройти мимо двух рабочих с отбойными молотками. Все

было бы еще ничего, но здесь отбойный молоток еще и стреляет! Поэтому советуем быстро пробежать, предварительно «убрав» неизвестно откуда свалившегося на вашу голову еще одного рабочего.

Теперь необходимо нейтрализовать правого охранника. Сделать это нужно саблей — подбегите к лестнице и, дождавшись паузы в стрельбе, поднимитесь по лестнице и бейте его. Теперь ваша цель — забраться на самый верх этого темно-зеленого сооружения. Когда сделаете это, окажетесь наверху в теплой компании Фанфрока. Бейте его саблей до тех пор, пока он не свалится вниз. Затем идите к вашей жене и, использовав рог на символ **S,** падайте в провал. Спускайтесь вниз по камням и через решетку. Вы попали в святилище Сенделл. Вроде бы должен наступить счастливый конец, но не тут-то было. За вами сюда попал злобный Фанфрок. Ну, что ж, вот она — последняя схватка. Бейте Фанфрока в режиме **AGRESSIVE** — на сей раз он от вас не уйдет.

Когда все будет кончено, заходите в дверь и посмотрите заставку. Жители Твинсана радостно встретят своего освободителя!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Relentless. Twinsen's Adventure
Год: 1994
Фирма: Adeline Software International
Размер на CD: 204 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура

RISE OF THE TRIAD

Фирма «Apogee Software» известна широкому кругу почитателей компьютерных игр. Ведь это из-под ее пера вышли такие шедевры аркадного жанра, как «Wolfenstein 3D», «Blake Stone: Aliens of Gold» и «Duke Nukem». Но только в 1995 г. фирма смогла совершить грандиозный шаг вперед, выпустив программу с полноценной трехмерной графикой. Эта игра, называющаяся «Rise of the Triad» смогла сразу же занять достойное место в ряду таких шедевров action, как «Doom», «Heretic», «Dark Forces», а в некоторых компонентах даже превзошла своих предшественников. Сразу бросается в глаза высочайший уровень графики, великолепный синтез изображения, прекрасное звуковое оформление и нестандартный подход к воплощению сюжета.

В «Rise of the Triad» авторы использовали массу интересных находок. Например, различные движущиеся платформы и стены, лифты и пружины, смертельные ловушки и газовые камеры, бьющиеся стекла окон, необычный набор призов и оружия.

Также отличает эту игру от своих собратьев то, что в роли врагов в ней выступают исключительно «хомосапиенс». Ну, а безумное количество крови, оторванных рук и ног, летающих мозгов и глаз поражает воображение даже искушенного геймера. Хотя при этом игра сделана с изрядной долей юмора, иронии и всевозможными приколами.

Теперь перейдем ближе к делу и попытаемся понять, в чем же, собственно, заключается сюжет «Rise of the Triad».

А дело, оказывается, в следующем.

Вы — член привилегированного отряда по выполнению специальных заданий Организации Объединенных Наций. Некая культовая организация во главе с их лидером Эль Оскуро, обосновавшись в монастыре на острове Сан-Николас в Тихом океане, угрожает миру на Земле.

На острове спрятан некий прибор под названием «трансмиттер», который в любой момент может послать сигнал для уничтожения Лос-Анджелеса. И вот ваш отряд, получив задание похоронить организацию культа смерти и обезвредить трансмиттер, оказывается на острове. Один из бойцов спецотряда должен проникнуть в логово врага для выполнения миссии. Неудача в этом нелегком деле может привести к гибели миллионов людей и полному разрушению крупнейшего мегаполиса. И для того, чтобы угрызения совести не мучили вас по гроб жизни, вы должны приложить максимум умения и сноровки. Только одно может утешить вас, что действие игры разворачивается не в настоящее время, а в недалеком, но все-таки будущем.



Теперь вы в курсе того, что вас ожидает в «Rise of the Triad». И если вы решили подвергнуться этим нелегким испытаниям, включайте компьютер и запускайте игру.

Первое, что вы увидите, будет основное меню — **MAIN MENU,** которое содержит в себе девять опций.

NEW GAME — начало новой игры, где после запуска вам предложат для начала выбрать одного из пяти бойцов спецотряда, в шкуре которого вам предстоит сражаться за правое дело:

— **CHOOSE PLAYER: TARADINO CASSATT** — седовласый киллер;

— **THI BARRETT** — воинствующая блондинка;

— **DOUG WENDT** — «мордоворот»;

— **LORELEI NI** — симпатичная брюнетка;

— **IAN PAUL FREELEY** — рыжеволосый счастливчик.

Затем необходимо выбрать один из четырех уровней сложности:

— **CHOOSE DIFFICULTY: EASY** — легкий;

— **MEDIUM** — средний;

— **HARD** — тяжелый;

— **CREZZY MAN** — тяжелейший.

COMM-BAT GAME — эта опция предназначена для игроков, имеющих возможность играть по сети или модему. Она содержит в себе несколько различных режимов сетевой игры.

RESTORE GAME — здесь вы можете загрузить один из четырнадцати вариантов записанной ранее игры. При этом, имеется возможность визуально вспомнить, с какого именно момента вы хотите продолжить игру, прибегнув к помощи картинки места, на котором подписались ранее.

SAVE GAME — возможность сохранить игру в любой момент, записав ее на один из четырнадцати слотов.

OPTIONS — опция, предназначенная для настройки различных параметров игры. Содержит в себе четыре пункта:

— **CONTROLS** — в этом меню вам предоставлено право выбрать метод управления. От самого банального — клавиатура или джойстик, до экзотических, таких как спэйсболл или кибермен. Здесь же вы можете настроить их чувствительность и переконфигурировать;

— **USER OPTIONS** — этот пункт позволяет установить в устраивающий вас режим различные настройки, касающиеся графических составляющих игры. Здесь становится возможным внести изменения в детализацию и качество картинки, в размер игрового экрана, выставить скорость вращения панелей меню и даже уменьшить, спрятав под секретным паролем, количество крови

в батальных сценах игры, чтобы ваши дети не портили себе нервы, наблюдая сцены чрезмерного насилия (как видите, авторы не забыли ни о чем);

— **MUSIC VOLUME** — уровень громкости музыкального сопровождения;

— **SOUND FX VOLUME** — уровень громкости звуковых спецэффектов.

ORDERING INFO — файл, содержащий информацию о фирме производителе, версиях игры и ценах на них.

VIEW SCORES — таблица лучших результатов. (В процессе игры место этого пункта главного меню займет опция **END GAME** — окончание текущей игры.)

BACK TO DEMO — возможность просмотра демонстрационного режима. (По ходу игры место этого пункта занимает другой — **BACK TO GAME** — возвращение в текущую игру.)

QUIT — выход в DOS.

После запуска **NEW GAME** вы с пистолетом в руке попадаете в самый эпицентр событий. Но для успешного ведения боевых действий вам всегда необходимо быть в курсе собственных жизненно важных параметров. Для этого и существует игровая панель, дающая эту информацию. Рассмотрим ее подробнее.

В верхней части экрана слева направо выводятся следующие сообщения:

— количество набранных вами очков;

— время прохождения уровня;

— найденные вами ключи;

— призы, действующие в данный момент;

— имя и портрет героя, за которого вы ведете игру;

— количество жизней;

— сумма собранных монет различного достоинства, дающих право на получение дополнительных жизней (100 монет — одна жизнь).

В нижней части экрана вам сообщаются уровень жизненных сил (максимум 10 единиц) и количество боеприпасов.

Теперь, самое время рассказать о том, чем вам придется бороться с полчищами врагов, ведь не голыми же руками это делать. Итак, об оружии, которого с собой нести вы можете не слишком много — всего четыре единицы: пару пистолетов, автомат модели **MP-40** и одно из видов «тяжелого» супервооружения. К сверхоружию относятся (в порядке возрастания мощности):

— **EXCALIBAT** — огненная бейсбольная бита;



— **BAZOOKA** — базука (10 зарядов);

— **HEAT-SEEKER** — ракетомет (7 зарядов);

— **DRUNK MISSLE** — супер-ракетомет (7 зарядов);

— **FIREBOMB** — огненные осколочные бомбы (5 зарядов);

— **FLAME WALL** — супер-огнемет (5 зарядов);

— **SPLIT MISSILE** — двухствольное реактивное оружие (7 зарядов);

— **DARK STAFF** — волшебный посох (7 зарядов).

Бесконечным количеством зарядов обладают лишь пистолеты и автомат.

Разновидностей призов в игре не слишком много, но значение некоторых из них трудно переоценить. Ценнейшим является приз, дающий вам на время режим бога, при котором вы взмахом руки уничтожаете гадов всех мастей. Без таких призов, как превращение в собаку или птицу, вам подчас невозможно будет преодолеть некоторые препятствия. Также неоценимую помощь окажут найденный противогаз, пуленепробиваемый и огнеупорный жилеты. Но иногда вам могут встретиться и антипризы, которые затруднят ваше продвижение к намеченной цели. Это и отравление грибами, и приобретение на некоторое время свойств гуттаперчивого мячика.

Движения и действия персонажа проще всего осуществляются с клавиатуры, где расположение функциональных клавиш сделано очень удобно:

— **LEFT** — поворот налево;

— **RIGHT** — поворот направо;

— **UP** — движение вперед;

— **DOWN** — движение назад;

— **SHIFT** — режим бега;

— **SPACE** — открывание дверей, включение рубильников;

— **CTRL** — использование оружия;

— **,** или **ALT** + **LEFT** — приставной шаг влево;

— **.** или **ALT** + **RIGHT** — приставной шаг вправо;

— **PAGE UP** — посмотреть вверх, подъем вверх в режиме полета;

— **PAGE DOWN** — посмотреть вниз, спуск вниз в режиме полета;

— **HOME** — прицеливание вверх;

— **END** — прицеливание вниз;

— **A** — вернуться в нормальное состояние после прицеливания;

— **1...4** — выбор оружия;

— **ENTER** — быстрая смена оружия;

— **DELETE** — положить оружие на землю;

— **INSERT** — перелистывание оружия (при использовании кодов);

— **BACKSPACE** — резкий поворот на 180 градусов;

— **CAPSLOCK** — включение/выключение режима постоянного бега;

— **+/-** — увеличение/уменьшение размера игрового экрана;

— **TAB** — открывание/закрывание карты объекта;

— </> — смена цвета фона карты;

— **курсоры** — движение по карте;

— **PAGE UP/PAGE DOWN** — уменьшение/увеличение масштаба карты.

Некоторые функции основного меню дублируются, так называемыми, «горячими» кнопками, с помощью которых прямо в игре можно внести различные коррективы.

— **[/]** — регулировка уровня громкости звука в игре.

— **F1** — помощь.

— **F2** — сохранение игры.

— **F3** — восстановление ранее записанной игры.

— **F4** — быстрый выход в **OPTIONS.**

— **F5** — изменение уровня детализации (**LOW, MEDIUM, HIGH**).

— **F6** — быстрое сохранение игры.

— **F7** — включение/выключение титров в игре.

— **F8** — окончание текущей игры.

— **F9** — быстрая загрузка записанной игры.

— **F10** — выход в DOS.

— **F11** — светокоррекция.

А в заключение, для отчаявшихся пройти «Rise of the Triad» своими силами, приведем коды «мошенничества». Для их активации наберите вначале волшебное слово **DIPSTICK,** ну, а дальше делайте, что хотите:

CHOJIN — полное бессмертие и неуязвимость, а также все оружие с бесконечным боекомплектом;

SIXTOYS — все ключи, пуленепробиваемый жилет;

GOTO — выход в меню уровней (чтобы вам не заниматься длительными поисками желанного последнего уровня, подскажем — он десятый в четвертом эпизоде и носит название **IN**

R

THE DARK NEST, а остальные три уровня сделаны только для того, чтобы сбить вас с толку, они абсолютно непроходимы);

TOOSAD или **SEEYA** — режим бога;

FLYBOY — режим птицы;

SHOOTME — пуленепробиваемый жилет;

BURNME — огнеупорный жилет;

LUNGDUNG — противогаз;

JOHNWOO — два пистолета;

PLUGEM — автомат;

VANILLA — базука;

HOTTIMES — ракетомет;

BOOZE — супер-ракетомет;

FIREBOMB — огненные бомбы;

BONES — супер-огнемет;

HUNTPACK — двухствольное реактивное оружие;

RIDE — слежение за полетом снаряда;

GOOBERS или **REEN** — начать сначала данный уровень;

86ME — самоликвидироваться;

GOARCH — перейти на следующий уровень;

DIMON — сделать нормальное освещение в темном помещении;

PANIC — отмена всех кодов.

Остается пожелать вам все-таки доиграть игру до конца честно. И тогда финальная схватка с многоголовым Эль Оскуро, его гибель и уничтожение трансмиттера принесут вам полное моральное удовлетворение и уважение «братьев по оружию». А эпилог «Rise of the Triad» станет для вас еще более близким и радостным:

«The Monastery Burns.
El Oskuro is Dead.
The World is Safe».

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Rise of the Triad
Год: 1995
Фирма: Apogee Software
Размер архива: 8 Mb
Размер на диске: 17 Mb
Игроков: 1 и по сети
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

SABRE TEAM

Эта игра, выпущенная известной фирмой «Krisalis», относится к жанру тактических военных игр. Вы — координатор отряда спецназа, состоящего из восьми опытных головорезов. Управляя несколькими из них, вам надо выполнить кучу миссий. Мир на планете в опасности, очередные террористы захватывают очередных заложников, полиция в панике... Тогда и настает черед вашего отряда — команды «Сабля»!

Как обычно и бывает в подобных играх, действие проходит в тактовом режиме. Вы задаете своим бойцам приказы, они их выполняют... а дальше наступает очередь врага. Ваши ребята имеют **ACTION POINTS** — очки действия. Эти баллы расходуются на все их телодвижения — ходьбу, стрельбы, зарядку оружия, подъем предметов. Когда они кончаются — переход хода, герой уже ни на что не способен, разве что быть мишенью.

В общем, таковы основные принципы игры. Из немалого числа подобных программ «Sabre Team» выделяется очень крупной трехмерной графикой (большинство военных тактических игр сделаны с видом «сверху», а бойцы там с ноготь мизинца). Это, пожалуй, основная ее особенность... но очень значительная!

После запуска вам предложат выбрать уровень сложности:

EASY — легкий;
MEDIUM — средний;
HARD — тяжелый.

Надо отметить, что и на легком уровне долгое время ваши солдаты будут гибнуть, не сделав ни единого выстрела.

Теперь выберите графический режим:

FULL SCREEN — полноэкранная картинка;

SCROLL WINDOW — уменьшенный формат.

Затем надо выбрать язык, на котором пойдет игра:

ENGLISH — английский;

FRANCAIS — французский;

DEUTSCH — немецкий;

ESPANOL — испанский;

ITALIANO — итальянский.

Воистину, мир игр не знает государственных границ...

И вот, наконец, первая миссия. Впрочем, лучше перечислим все, что будут.



МИССИЯ 1

15 сентября 1992 г. Террористы захватили американское посольство в Лондоне. Они действуют от имени организации «Фронт Демократического Освобождения». Взяв пять заложников, они уже порешили одного. Лондонские полисмены побегали-побегали, схватившись за головы, а потом обратились к вашим головорезам. И теперь вы (а если быть точным, четверо из восьмерых ваших бойцов) должны освободить оставшихся четверых заложников. А так как своя шкура дороже любой репутации, желательно, спасая заложников, уцелеть и самим. А это будет малопосильной задачей...

МИССИЯ 2

Какие-то коллизии в сердце малайских джунглей закончились гибелью четырех ООНовских солдат. Мало того, террористы-малайцы похитили еще и четверых дипломатов (тоже ООНовских). И теперь вы, главная антитеррористическая организация, должны спасти не менее трех заложников, а потом вместе с ними благополучно унести ноги к поджидающему вертолету.

МИССИЯ 3

Средневосточный диктатор закупил и установил у себя в пустыне мощную ракетную установку. Ракеты наведены на Нью-Йорк, Москву, Пекин, Париж и другие крупнейшие города мира. Естественно, многим это не нравится, и вас посылают проучить зарвавшегося генерала.

Теперь надо уничтожить четыре компьютера, содержащие коды запуска к ракетам. Не будет кодов — не будет запуска, так решил Большой Начальник. Решить-то он решил, а остальное — за вами. При том, что компьютеры эти охраняются лучше, чем сам генерал, и к тому же запрятаны в глубь бункера, врезанного в склон скалы. Дерзайте! И утешайтесь тем, что лучшие люди всегда гибнут первыми...

МИССИЯ 4

На этот раз террористы решили разнообразить свои акты, а заодно совместить приятное с полезным — захват заложников со средиземноморским круизом на борту роскошного лайнера. В общем, они этот самый лайнер захватили, запрятали пассажиров в трюм и плывут в Ливию. На подходах к Гибралтару они начали грозиться, что утопят не менее сорока человек, решивших на свою голову сплавать на этом корабле. Как всегда — у кого-то проблемы, а головы надо класть вашим ребятам (если, конечно, есть что класть...). При этом надо умудриться не пострелять

невинных матросов, которые, как и террористы, без дела шатаются по палубе.

МИССИЯ 5

Глубоко в сердце пустыни Гоби некто устроил ракетный полигон. Через надежные источники Большой Начальник узнал, что там появились установки наведения ракет. И теперь эти ракеты нацелены на столицы западного мира. Начальник подумал и решил: «Чем устраивать политические наезды и разборки или губить наших английских ребят, пошлю-ка я этих вояк из „Сабли“». Сказано — сделано, и теперь вы противостоите элитным частям вооруженных сил не то Монголии, не то Китая, не то еще какой-то восточной страны, и должны разрушить эти самые наводящие устройства (будто потом они не смогут купить новые?). Это — самая сложная миссия.

А теперь, узнав, что вам предстоит делать и утерев со лба холодный пот, ознакомьтесь с биографиями личностей, отданных вам под начало.

НОМЕР 1

Сержант Р.Тейзер, 22 года, 89 кг веса, 5 футов 11 дюймов роста.

Интеллект: 76%.

Сила: 62%.

Меткость: 92%.

Число ходов: 40.

Послужной список: участие в штурме захваченного террористами «Боинга-737» (на Мальорке) и в снятии осады с британского посольства.

Особые таланты: стрелок и разведчик

НОМЕР 2

Рядовой Н.Адамс, 23 года, 60 кг веса, 5 футов 10 дюймов роста.

Интеллект: 45%.

Сила: 94%.

Меткость: 64%.

Число ходов: 50.

Послужной список: отсутствует за неимением боевого опыта.

Таланты: инструктор-штангист, знаменит своей силой и выносливостью.



НОМЕР 3

Капрал К.Л.Добсон, 42 года, 104 кг веса, 6 футов 3 дюйма роста.

Интеллект: 91%.

Сила: 67%.

Меткость: 89%.

Число ходов: 32.

Послужной список: ветеран войны за Фолклендские острова (1984 г.) и Оманского конфликта в начале 1970-х.

Таланты: эксперт по взрывчатке, а также по полевой связи.

НОМЕР 4

Младший капрал Т.Хадсон, 25 лет, 80 кг веса, 6 футов роста.

Интеллект: 68%.

Сила: 75%.

Меткость: 74%.

Число ходов: 43.

Послужной список: постоянный участник всех «антитеррористических» погромов. Говорит на многих языках.

Таланты: мастер хорониться в кустах, якобы с целью засады.

НОМЕР 5

Сержант П.Дж.Родерик, 35 лет, 78 кг веса, 6 футов роста.

Интеллект: 67%.

Сила: 58%.

Меткость: 95%.

Число ходов: 46.

Послужной список: подпольщик, ветеран Фолкленда.

Таланты: снайпер и радист.

НОМЕР 6

Рядовой Т.Р.Рамо, 22 года, 73 кг веса, 5 футов 10 дюймов роста.

Интеллект: 96%.

Сила: 49%.

Меткость: 77%.

Число ходов: 49.

Послужной список: бывший оперативник в малайских джунглях.

Таланты: камуфляж и укрытие в зарослях.

НОМЕР 7

Рядовой Л.Джелико, 31 год, 81 кг веса, 6 футов роста.

Интеллект: 85%.

Сила: 89%.

Меткость: 73%.

Число ходов: 41.

Послужной список: бывший разведчик сил НАТО.

Таланты: врач, говорит по-русски и по-немецки.

НОМЕР 8

Сержант П.Хэкни, 21 год, 88 кг веса, 6 футов 2 дюйма роста.

Интеллект: 91%.

Сила: 77%.

Меткость: 79%.

Число ходов: 39.

Послужной список: участвовал в конфликте на Борнео, взрывал аргентинский аэродром вместе с Родериком во время Фолклендской войны.

Таланты: врач и радист.

Вот таких ребят вам и дали в подчинение. Выбирайте любых.

Перед вами появляется меню с четырьмя картинками. Верхняя из них — загрузка отложенного состояния, левая нижняя — старт игры (после того, как вы возьмете хотя бы одного бойца и вооружите его). Щелкнув на среднюю опцию, вы увидите восемь лиц. Щелкая на иконку под портретом, вы меняете крест на галочку и обратно и, соответственно, ставите данного бойца «на дело» или снимаете его. Кстати, в первой миссии можно использовать до четырех бойцов. Набрав команду, щелкните на стрелку внизу — вновь вернетесь в меню. Теперь надо вооружать героев. Для этого надо щелкнуть на правую нижнюю опцию.

Вы видите перед собой три окна. В левом верхнем находится имя, сила **(STRENGTH)** и меткость **(MARSMANSHIP)** текущего солдата, ниже — базовое **(INITIAL AP)** и текущее **(LOADED AP)** число

экшен-пойнтов. Текущее меньше или равно базовому, а меньше оно становится, если героя чем-нибудь нагрузить. Ниже имеется список из восьми предметов, которые он несет (если, конечно, вы его уже нагрузили). Все это листается стрелками на правом краю.



Справа вверху — список имеющегося снаряжения. Имейте в виду — это на весь отряд! Впрочем, должно хватить — 30 стволов, 25 гранат, 4 противогаза, 6 бронежилетов, 2 аптечки. Правда, патронов не густо. Если щелкнуть на название оружия, в нижнем окне появятся его картинка и описание. Если щелкнуть на картинку — один из таких предметов перейдет во владение текущему бойцу (чтобы отменить, щелкните на название в списке снаряжения бойца правой клавишей).

СНАРЯЖЕНИЕ

Стволы

MP5A3 — пистолет-пулемет.

Калибр — 9 мм.

Радиус — 200 м.

Магазин — 30 патронов.

Скорострельность — 800 выстрелов в минуту.

Вес — 2,88 кг.

Длина — 680 мм.

Имеется в трех экземплярах.

MP5SD — пистолет-пулемет с глушителем.

Калибр — 9 мм.

Радиус — 200 м.

Магазин — 30 патронов.

Скорострельность — 800 выстрелов в минуту.

Вес — 3,1 кг.

Длина — 780 мм.

Имеется в трех экземплярах.

MP5K — пистолет-пулемет.

Калибр — 9 мм.

Радиус — 200 м.

Магазин — 30 патронов.

Скорострельность — 900 выстрелов в минуту.

Вес — 2 кг.

Длина — 325 мм.

Имеется в трех экземплярах.

ACCURACY INTERNATIONAL PM — снайперская винтовка.

Калибр — 7,62 мм.

Радиус — 1 км.

Магазин — 10 патронов.

Скорострельность — одиночные выстрелы.

Вес — 6,5 кг.

Длина — 1124 мм.

Имеется в двух экземплярах.

SELF-LOADING RIFLE (SLR) — штурмовая винтовка.

Калибр — 7,62 мм.

Радиус — 600 м.

Магазин — 20 патронов.

Скорострельность — одиночные выстрелы.

Вес — 5,07 кг.

Длина — 1430 мм.

Имеется в четырех экземплярах.

M16A2 — штурмовая винтовка.

Калибр — 5,56 мм.

Радиус — 600 м.

Магазин — 30 патронов.

Скорострельность — 950 выстрелов в минуту.

Вес — 3,72 кг.

Длина — 990 мм.

Имеется в четырех экземплярах.

L2A3 STERLING — пистолет-пулемет.

Калибр — 9 мм.

Радиус — 200 м.

Магазин — 34 патрона.

Скорострельность — 550 выстрелов в минуту.

Вес — 3,5 кг.



Длина — 864 мм.

Имеется в пяти экземплярах.

SA80 — штурмовая винтовка.

Калибр — 5,56 мм.

Радиус — 400 м.

Магазин — 30 патронов.

Скорострельность — 800 выстрелов в минуту.

Вес — 4,68 кг.

Длина — 780 мм.

Имеется в трех экземплярах.

L7A2 — пулемет.

Калибр — 7,62 мм.

Радиус — 1800 м.

Магазин — поясная лента.

Скорострельность — 750—1000 выстрелов в минуту.

Вес — 10,9 кг.

Длина — 1232 мм.

Имеется в двух экземплярах.

Патроны

30-зарядный 9-мм круглый магазин — для **MP5A3, MP5SD, MP5K** (18 экз.).

34-зарядный 9-мм круглый магазин — для **L2A3 STERLING** (10 экз.).

10-зарядный 7,62-мм круглый магазин — для **ACCURACY INTERNATIONAL PM** (4 экз.).

30-зарядный 7,62-мм круглый магазин — для **SLR** и **G3** (14 экз.).

30-зарядный 5,56-мм круглый магазин — для **M16A2** и **SA80** (10 экз.).

50-зарядная поясная лента — для **L7A2** (4 экз.).

Гранаты

STUN GRENADE — со слезоточивым газом (15 шт.).

CS GAS CANNISTER — с нервно-паралитическим газом (10 шт.).

Прочее

S10 — противогаз. Нужен, чтобы не пострадать от своих же гранат.

BULLET-PROOF JACKET — кевларовый бронежилет.

MEDIKAL KIT — аптечка. Позволяет лечить раны.

БОЙ

Вы набрали отряд и вооружили его. Теперь в вертолет — и в бой! Вас высадят у входа в посольство. Установите героев на закрашенных клетках. Перед вами появится меню:

дискета слева — восстановить записанную игру;

дискета справа — сохранить игру;

карточка посередине — текущие результаты:

— **LEVEL SCORE** — счет за прохождение уровня;

— **GAME SCORE** — общий текущий счет;

— **OPERATION** — текущая миссия;

— ниже — список солдат с их личными **LEVEL** и **GAME SCORE;**

— **CURRENT STATUS** — статус солдат;

— **HOSTAGES RESCUED** — число спасенных заложников;

— **TARGETS DESTROYED** — число уничтоженных целей;

лица ваших героев — посмотреть их состояние;

фигура солдата — продолжить игру.

И вот вы в посольстве. Фигура управляемого в данный момент героя мигает. Внизу слева — две цифры. Нижняя — оставшееся число ходов, а верхняя — число ходов, которое будет затрачено на предстоящее действие (меняется, когда вы водите курсором по пиктограммам). Рядом — компас. Вокруг него — стрелки. Щелкая на них, вы перемещаете героя. Один шаг стоит четырех ходов, а поворот — одного хода.

Верхний ряд пиктограмм (слева направо):

— передать ход следующему бойцу **(0 ACTION POINTS);**

— посмотреть состояние текущего солдата **(0 ACTION POINTS);**

— карта. Здесь вы можете:

отцентрировать карту по одному из бойцов (портреты солдат) — **0 ACTION POINS;**

проскочить через всех солдат по очереди (стрелка над картой справа) — **0 ACTION POINTS;**

выйти (стрелка над картой слева) — **0 ACTION POINTS;**

посмотреть карту (стрелки слева) — **1 ACTION POINT** за одно движение.

Над картой показаны координаты центра карты, а под ней — имя солдата, стоящего в центре, или число ходов (если смотрите карту):

— взять предмет **(2 ACTION POINT);**

— положить предмет **(2 ACTION POINT);**

— пойти в заданную точку (**4 ACTION POINT** за ход, **1** — за поворот);

— открыть дверь, стоя перед нею — **3 ACTION POINT.**

Нижний ряд:

— поменять оружие **(5 ACTION POINT);**

— активировать гранату, если она — текущее оружие **(3 ACTION POINT);**

— зарядить ствол, если он — текущее оружие **(4 ACTION POINT);**

— бросить гранату **(3 ACTION POINT);**

— прицельный выстрел **(6 ACTION POINT);**

— огонь наугад **(3 ACTION POINT);**

— передать ход врагу.

Это — все, что касается управления. Прежде чем войти, вооружитесь своим оружием (опция «Поменять оружие») и зарядите стволы. Для выстрела во врага — щелкните на «Прицельный выстрел» или «Огонь наугад», затем прицелом — на противника. Выберите число выстрелов и нажмите на него. Кидая гранату — во-первых, возьмите ее как оружие, потом выдерните чеку (опция «Активировать гранату») и бросьте ее (опция «Бросить гранату»). Вот и вся премудрость.

Желаем вам убрать хотя бы нескольких террористов. Кстати, замечание по делу — уж больно программа «убойна».

ИНФОРМАЦИЯ
Название: Sabre Team **Год:** 1994 **Фирма:** Kristalis **Размер архива:** 3,0 Mb **Размер на диске:** 7,3 Mb **Игроков:** 1 **Управление:** мышь, клавиатура

SIMCITY 2000

Управленческие игры компании «Maxis», особенно их «Sim»-серия, принесли фирме широкую известность. Но одна из игр по известности опережает всех своих собратьев, вместе взятых. «SimCity 2000», комплексный имитатор современного города, продолжение старой, но не менее известной игры «SimCity», был любимой компьютерной игрой экс-президента США Буша и многих тысяч других поклонников во всем мире. Великолепная графика SVGA делает игру просто неотразимой.

У «SimCity 2000» нет сюжета и нет конечной цели (она появляется только в сценариях, о которых будет рассказано ниже). Вся прелесть заключается в самом процессе дирижирования тонкими и реалистично смоделированными механизмами. Демография, экономика и планирование — все смешивается в единый коктейль неповторимого вкуса. Для того, чтобы заложить новый город, требуется буквально пара минут и несколько щелчков кнопкой мыши. Поначалу может показаться, что никаких особых проблем не предвидится — население растет, экономика процветает... Но вот город выходит за рамки «большой деревни», и дают о себе знать все пороки и недочеты планирования. Любое нарушение гармонии приводит к сбоям — будь то закрытие предприятий или нехватка воды или электроэнергии, недостаточно здоровое или образованное население. И все же опытный мэр удержит события под своим контролем, и возглавляемый им город будет расти и процветать.

Ну, а если гениальное руководство обеспечит чрезмерно счастливое существование электронным жителям города, можно напустить на них какое-нибудь стихийное бедствие и успешно его ликвидировать — смерч, атака инопланетян или радиоактивный выброс сделают жизнь более разнообразной и насыщенной событиями.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Хорошее знание главного меню позволит успешно пользоваться всеми возможностями игры, хотя на самом деле вам не придется так уж часто к нему обращаться — интерфейс «SimCity 2000» целиком основан на использовании мыши.

FILE (файловые функции):

— **LOAD CITY** — загрузить ранее сохраненный город;

— **NEW CITY** — начать заново игру без сценария. Внимание: при этом будет сгенерирована новая случайная карта, поэтому все несохраненное редактирование рельефа будет потеряно!

— **EDIT NEW MAP** — войти в режим редактирования рельефа;

— **LOAD SCENARIO** — загрузить игровой сценарий;

— **SAVE CITY** — сохранить город под текущим именем;

— **SAVE CITY AS** — сохранить город под новым именем;

— **ABOUT SIMCITY** — информация о лицах, причастных к созданию игры;

— **QUIT** — выход из игры.



SPEED (установка скорости):

— **PAUSE** — временная остановка игры;

— **TURTLE** — игровое время ползет со скоростью черепахи;

— **LLAMA** — средняя скорость;

— **CHEETAH** — ускорить время до предела.

OPTIONS (опции):

— **AUTO-BUDGET** — автоматический показ бюджета в конце года;

— **AUTO-GOTO** — автоматическая центровка вида вокруг важных событий, например, мест стихийных бедствий;

— **SOUND EFFECTS** — включение/выключение звуковых эффектов;

— **MUSIC** — включение/выключение музыки.

DISASTERS (стихийные бедствия):

— **FIRE** — пожар;

— **FLOOD** — наводнение;

— **AIR CRASH** — авиакатастрофа;

— **TORNADO** — смерч;

— **EARTHQUAKE** — землетрясение;

— **MONSTER** — нападение инопланетян;

— **NO DISASTERS** — полное отключение стихийных бедствий.

WINDOWS (окна):

— **MAP** — окно с картой города;

— **BUDGET** — окно с бюджетом;

— **ORDINANCES** — окно с муниципальными программами;

— **POPULATION** — окно с демографическими показателями;

— **INDUSTRY** — промышленность;

— **GRAPHS** — графики;

— **NEIGHBORS** — информация о соседях.

NEWSPAPER (газета):

— **SUBSCRIPTION** — доставка газеты с местными новостями дважды в год;

— **EXTRA!!!** — газета появляется лишь в том случае, если случилось что-то действительно важное;

— **THE NEWSPAPERS** — показывает местные малотиражные газеты. В маленьком городе их нет вообще, а в большом их число может достигать шести.

ОКНО ГОРОДА И ПАЛИТРА ИНСТРУМЕНТОВ

Окно города становится основной строительной площадкой, на которой ваш город и участок земли вокруг него меняются и растут. На заголовке в верхней части окна указаны текущая дата (игрового времени, а не реального), название города и состояние текущих средств. Для изменения размеров окна и прокрутки его содержимого используются общеизвестные соглашения интерфейса среды «Windows» (хотя сама программа вовсе не требует установки «Windows»), поэтому останавливаться на них подробно мы не будем. Гораздо более детального рассмотрения требует палитра инструментов **(TOOLBAR).** Обычно она располагается слева, но вообще палитру можно разместить на экране в любом удобном для вас месте. Содержание палитры меняется в зависимости от выбранного режима. Дело в том, что окно города может находиться в одном из трех режимов. Первый из них — режим строительства — используется чаще всего. Он позволяет строить город и наращивать его. В режиме редактирования рельефа можно изменять местность и делать ее наиболее подходящей для развития города. Когда вы выйдете в режим строительства, то уже не сможете вернуться для дальнейшего редактирования рельефа. Наконец, третий режим отображает информацию с окна карты, он включается и выключается отсюда.

Во многих инструментах палитры имеется дополнительное подменю. Оно открывается, если щелкнуть кнопкой мыши на инструменте и держать ее нажатой.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Когда окно города находится в режиме строительства, то в верхней части палитры находится группа следующих инструментов (слева направо, сверху вниз):

БУЛЬДОЗЕР — применяется для сноса ненужных сооружений и изменения рельефа. У этого режима имеется подменю:

— **DEMOLISH/CLEAR** (по умолчанию) — уничтожает деревья, завалы и сооружения, но не влияет на рельеф или распределение зон. $1/квадрат;

— **LEVEL TERRAIN** — позволяет выбрать уровень высоты и срезать все выступающие холмы и горы. Также уничтожает все деревья, дороги, ЛЭП и сооружения. $25 за каждый уровень/квадрат;

— **RAISE TERRAIN** — поднять участок на более высокий уровень. $25 за каждый уровень/квадрат;



— **LOWER TERRAIN** — опустить участок на более низкий уровень. Если он окажется ниже уровня моря, то заполнится водой. $25 за каждый уровень/квадрат;

— **DE-ZONE** — отменить распределение жилых, коммерческих или промышленных зон на участке. $1/квадрат

Изменения рельефа с помощью бульдозера обходятся очень дорого, поэтому, если вы собираетесь делать их много, то лучше сделайте это перед началом игры, в режиме редактирования рельефа.

ЛАНДШАФТ — позволяет добавить городу воды и деревьев. Подменю:

— **TREES** — посадить деревья. Каждый щелчок кнопкой мыши сажает одно или два дерева. Повторные щелчки на одном квадрате или перемещения мыши с нажатой кнопкой могут привести к появлению рощ и даже лесов. $3 за каждую посадку;

— **WATER** — создать озеро или ручей. $100/квадрат.

СИРЕНА — направить полицию и/или пожарников на место стихийного бедствия. Этот инструмент доступен только в том случае, если стихийное бедствие произошло. Курсор имеет вид сирены. Подменю:

— **DISPATCH POLICE** — вызвать полицию;

— **DISPATCH FIREFIGHTERS** — вызвать пожарников.

После выбора щелкните кнопкой мыши в той части города, куда вы хотите послать команду, и там появится соответствующий знак. Можно послать по одной команде для каждого пожарного или полицейского участка. Попытка послать команду свыше этого лимита приведет к тому, что место назначения первой из посланных команд переместится в новую точку, и так далее. Таким образом, вы сможете блокировать и окружать пожары или мятежи. Посылка пожарников или полицейских бесплатна.

ЭНЕРГИЯ — снабжение города электроэнергией. Подменю:

— **POWER LINES** — прокладка линий электропередач (ЛЭП). Нажмите кнопку мыши в том месте, где вы хотите начать линию, и, не отпуская кнопки, переместите мышь в конец линии (обратите внимание на цифру, показывающую стоимость линии). Там отпустите кнопку, и линия будет проложена. Если вы передумаете строить линию, то перед отпусканием кнопки мыши

нажмите клавишу **SHIFT.** Если линия мигает, значит она не подсоединена к источнику энергии. Линии могут идти по прямой или изгибаться под прямым углом. Они могут пересекать дороги или рельсы, но только не на криволинейных участках. Учтите, что ЛЭП тоже потребляют энергию, поэтому не увлекайтесь их чрезмерным количеством. $2/квадрат по суше, $10/квадрат по воде;

— **POWER PLANT** — электростанция. В зависимости от года и уровня технологии может быть доступно от трех до девяти различных видов электростанций. Они отличаются по стоимости, мощности и влиянию на окружающую среду. Сначала выберите щелчком нужный тип электростанции, а потом — место, где хотите ее разместить. У каждой электростанции есть кнопка **INFO,** позволяющая узнать о ее достоинствах и недостатках. Каждая станция живет пятьдесят лет, после чего прекращает свою работу, и ее нужно отстраивать заново. Производительность станции измеряется в мегаваттах (Mw). Потребление энергии меняется в зависимости от времени и плотности населения, но в среднем 1 Mw расходуется на три застроенных квадрата.

ВОДОСНАБЖЕНИЕ — ничуть не менее важный аспект жизнедеятельности города, чем снабжение энергией. В зависимости от года и технологического уровня, вы можете иметь доступ только к постройке насосов и труб или же располагать более передовыми сооружениями, которые появляются с течением времени. Город может существовать и без водопровода, но в этом случае плотность населения будет ограниченной. Когда на карте появляются новые сооружения, у них уже имеются подземные трубы. Ваша задача — подсоединить эти трубы к центральной системе водоснабжения. Подменю:

— **PIPES** (по умолчанию) — прокладка труб. Осуществляется по тем же правилам, что и прокладка ЛЭП. Трубы всегда устанавливаются под землей. При прокладке труб вид автоматически меняется на «подземный», чтобы вы могли контролировать всю сеть. $3/квадрат;

— **WATER PUMP** — насос. Извлекает воду из-под земли и является неплохим источником. Чтобы он работал, к нему нужно подвести энергию. Когда насос установлен у реки или озера, он дает вдвое больше воды, чем обычный. Однако насос, стоящий на побережье (с соленой водой), дает воды столько же, сколько и обычный. $100;

— **WATER TOWER** — резервуар для хранения запасов воды, чтобы жарким летом город не испытывал ее недостатка. $250;

— **TREATMENT** — система очистки и переработки городской воды. Позволяет снизить сезонные нехватки. $500;

— **DESALINIZATION** — опреснительная установка, очищающая морскую воду от соли. Стоит дорого, но в прибрежных областях

бывает просто необходимой. Нуждается в энергии, но зато располагает собственными насосами. Производит вдвое больше воды, чем насос, расположенный у реки.

НАГРАДА — сюрприз. Этот инструмент недоступен до тех пор, пока ваши граждане-симы не решат, что вы заслуживаете поощрения. Награда определяется размером города и бывает зданием или монументом, воздвигнутым в вашу честь. Курсор принимает вид мэра с поднятой шляпой.



ДОРОГИ — инструмент, открывающий многие возможности для транспортной сети города. Если участок удален от ближайшей дороги или транспортной системы более чем на три квадрата, он не будет застраиваться. Подменю:

— **ROAD** (по умолчанию) — прокладка автомобильных дорог. Осуществляется по тем же правилам, что и прокладка ЛЭП. Если вы строите дорогу по воде и можно будет установить мост, то его стоимость будет сообщена;

— **HIWAYS** — автострады — вместительные дороги, поднятые над землей на специальных пилонах. Пропускают вчетверо больше машин, чем обычные трассы. Для въезда на автостраду и спуска с нее нужно установить пандусы. Пересечения автострад образуют «клевер». Автострады могут прокладываться и по воде, если только там можно построить мост;

— **TUNNELS** — туннели, позволяющие прокладывать дороги под холмами и горами. Они не могут изгибаться и пересекаться (даже на разных высотах). Чтобы разместить туннель на карте, достаточно щелкнуть на квадрате входа (он должен обязательно быть наклонным, а не горизонтальным). Если туннель в указанном вами месте можно построить, вам сообщат его стоимость и попросят подтвердить заказ на строительство. $150/квадрат;

— **ONRAMPS** — пандусы для въезда машин и автобусов на автостраду. Они становятся точкой стыковки дороги и автострады. Эффективнее всего ставить пандусы по обе стороны автострады;

— **BUS DEPOTS** — автобусные станции, помогающие разгрузить транспорт. Должны располагаться на уровне земли. Прежде, чем начнет ходить автобус, понадобится как минимум две станции. Автобусные остановки, на которых пассажиры входят в автобус и выходят из него, располагаются между станциями. $250.

ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ — еще одна важнейшая подсистема городского транспорта. В зависимости от года и технологического уровня вы можете иметь доступ лишь к прокладке рельс и строительству станций, но с течением времени возможности будут добавляться. Подменю:

— **RAILS** (по умолчанию) — прокладка рельсовых путей. Осуществляется по тем же правилам, что и прокладка ЛЭП. Железные дороги бесполезны без станций. $25/квадрат;

— **SUBWAY** — прокладка подземных рельсовых путей для метро. Осуществляется по тем же правилам, что и прокладка ЛЭП. $100/квадрат;

— **RAIL DEPOT** — станции железной дороги. Устанавливаются на уровне земли, рядом с проложенными рельсами. $500;

— **SUB STATION** — станции метро. Поезда метро останавливаются только на станциях. Станции должны строиться на уровне земли, рядом с рельсами метро. Обычно станции метро проще устанавливать на «подземном» виде. $250;

— **SUB-RAIL** — позволяет связать метро с наземной железной дорогой. Располагается рядом с рельсами обоих видов.

ПОРТЫ — морской и воздушный транспорт для связи с внешним миром. Чтобы построить порт, нужно с нажатой кнопкой выделить мышью прямоугольную область. Порты нуждаются в электроэнергии, к тому же морской порт должен находиться на побережье. Подменю:

— **SEAPORT** — морской порт;

— **AIRPORT** — аэропорт.

ЖИЛЫЕ ЗОНЫ — будучи мэром, вы можете указать места для жилого строительства. Прямоугольная зона выделяется перемещением мыши при нажатой кнопке. Если вы передумаете прокладывать зону, достаточно перед отпусканием кнопки мыши нажать **SHIFT.** Если прокладываете жилую зону над коммерческой, промышленной или жилой с другой плотностью застройки, то будет произведена перепланировка. Подменю:

— **LIGHT RESIDENTIAL** — жилая зона с низкой плотностью застройки. $5/квадрат;

— **DENSE RESIDENTIAL** — жилая зона с высокой плотностью застройки. $10/квадрат.

КОММЕРЧЕСКИЕ ЗОНЫ — зоны для строительства магазинов, офисов, складов и прочих коммерческих сооружений. Пока население вашего города не достигнет ста тысяч, роль коммерческих зон остается малозаметной, но дальше доход от них сравнивается с доходом от промышленности, и город становится все более самостоятельным, независимым от внешней торговли. Возле городского центра коммерческие зоны развиваются значительно быстрее, чем на окраинах. Когда население достигает двадцати тысяч, аэропорт очень сильно увеличивает рост городской коммерции. Прокладка коммерческих зон во всем аналогична прокладке жилых. Подменю:

— **LIGHT COMMERCIAL** — коммерческая зона с низкой плотностью застройки. $5/квадрат;

— **DENSE COMMERCIAL** — жилая зона с высокой плотностью застройки. $10/квадрат.



ПРОМЫШЛЕННЫЕ ЗОНЫ — зоны для строительства заводов и фабрик. Произведенные товары продаются как на внешнем рынке, так и в самом городе. Пока город остается небольшим, промышленность чрезвычайно важна. Однако зоны рядом с промышленными обычно обладают низкой ценностью земли и высоким уровнем преступности. С помощью уровней налогов вы можете поощрять развитие одних видов промышленности и угнетать другие (например, экологически вредные). Крайне нежелательно основывать всю промышленность на одной отрасли — кризис в ней может даже погубить город. Технологически передовые отрасли промышленности должны быть обеспечены квалифицированной рабочей силой — позаботьтесь о строительстве образовательных учреждений. На промышленность сильно влияют некоторые сооружения: так, без морского порта сильно страдает производство стали, добыча ископаемых и автостроение. Прокладка промышленных зон во всем аналогична прокладке жилых. Подменю:

— **LIGHT INDUSTRIAL** — промышленная зона с низкой плотностью застройки. $5/квадрат;

— **DENSE INDUSTRIAL** — промышленная зона с высокой плотностью застройки. $10/квадрат.

ОБРАЗОВАНИЕ — все для повышения образовательного уровня граждан. Подменю:

— **SCHOOL** — школа. $250;

— **COLLEGE** — колледж. $1000;

— **LIBRARY** — библиотека. $500;

— **MUSEUM** — музей. $1000.

ГОРОДСКИЕ СЛУЖБЫ — все то неприятное, без чего мы хотели бы обходиться... но пока не можем. Подменю:

— **POLICE** — полицейский участок;

— **FIRE STATION** — пожарный участок;

— **HOSPITAL** — больница;

— **PRISON** — тюрьма.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ — места, в которых граждане могут отдохнуть и немного развлечься. Подменю:

— **SMALL PARK** — маленький парк. $20;

— **BIG PARK** — большой парк. $150;

— **ZOO** — зоопарк. $3000;

— **STADIUM** — стадион. $5000;

— **MARINA** — лодочная станция. $1000.

В нижней части палитры находятся вспомогательные инструменты. Они не позволяют строить новые здания, а скорее направлены на то, чтобы вы могли лучше видеть все аспекты жизни вашего города.

ЗНАК — позволяет вам давать названия улицам, зданиям и просто интересным местам. Щелкните кнопкой мыши в нужном месте и введите текст, после чего завершите ввод щелчком на кнопке **DONE.** Знаки расставляются бесплатно.

ЗАПРОС — способ внимательно изучить разные части вашего города. Щелчок кнопкой мыши на любом сооружении — это откроет полезные и просто интересные подробности. Вместо выбора этого инструмента из палитры вы можете просто щелкнуть на интересующем вас месте кнопкой мыши, нажав при этом клавишу **SHIFT** — эффект будет тем же самым. Точно таким же способом можно получить справку о назначении любой управляющей кнопки.

ВРАЩЕНИЕ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ — разворот вида на 90 градусов против часовой стрелки.

ВРАЩЕНИЕ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ — разворот вида на 90 градусов по часовой стрелке.

УМЕНЬШЕНИЕ ВИДА — показ города с большей высоты, при котором вы можете одновременно увидеть самую большую площадь. Всего есть три уровня для масштаба изображения.

УВЕЛИЧЕНИЕ ВИДА — показ города с большим количеством деталей.

ЦЕНТРОВКА — позволяет выбрать в городе место, которое окажется в центре окна. Вместо выбора этого инструмента из палитры вы можете просто щелкнуть на нужном месте кнопкой мыши, нажав при этом клавишу **CTRL.**

Вспомогательные окна, располагающиеся ниже, могут находиться на экране в одном из двух режимов (это не относится к окну бюджета). Если нажать кнопку мыши и просто удерживать ее, то появится временное окно, которое исчезнет после отпускания кнопки. Если же вы «оттащите» мышью символ инструмента от палитры, то окно останется на экране.

КАРТА — вызов карты города, на которой прямоугольник соответствует видимой области.

ГРАФИКИ — наглядное представление о состоянии дел по важнейшим показателям.

НАСЕЛЕНИЕ — демографические характеристики: возрастной состав населения, занятость и так далее.

ПРОМЫШЛЕННОСТЬ — информация о городской промышленности, а также возможность регулировать налоги на отдельные отрасли.

СОСЕДИ — информация о городах-соседях.

БЮДЖЕТ — справка по городскому бюджету на год.

Наконец, в нижней части палитры расположены вспомогательные кнопки. Они могут показывать или делать временно невидимыми: здания, знаки, инфраструктуру (дороги, ЛЭП, насосы и так далее), границы зон, подземные сооружения.



Кнопка **?** всего лишь позволяет получить напоминание о том, каким образом вызвать «подсказку».

Индикатор из трех цветных полосок с буквами **R, C, I** показывает, какие зоны в данный момент нужны в вашем городе (**R** — жилые, **C** — коммерческие, **I** — промышленные). Учтите, что в больших городах положение полосок может отражать реальное положение дел с некоторой задержкой.

РЕДАКТИРОВАНИЕ РЕЛЬЕФА

Если сгенерированная карта не устраивает вас, можно совершенно бесплатно подправить ее и довести до ума, но только до тех пор, пока строительство города еще не началось. При входе в режим редактирования рельефа (через главное меню) содержимое палитры инструментов совершенно изменяется.

COAST (побережье) — следующий сгенерированный рельеф будет находиться на морском берегу.

RIVER (река) — на следующем сгенерированном рельефе будет протекать река.

РЕГУЛЯТОРЫ КОЛИЧЕСТВА ГОР, РЕК И ДЕРЕВЬЕВ — перемещение мышью регулятора позволяет вручную настроить объем площадей, занятых этими важными компонентами рельефа.

MAKE (сгенерировать) — компьютер создает новый ландшафт, учитывая все перечисленные выше параметры.

Дальше в палитре идут собственно инструменты. Вы можете щелчком кнопки мыши выбрать инструмент, а затем просто перемещать мышь с нажатой кнопкой, чтобы не совершать нескольких сотен щелчков на отдельных квадратах. Кнопки перечислены слева направо, сверху вниз, и позволяют выполнять следующие действия:

— **ПОДНЯТЬ УЧАСТОК;**

— **ОПУСТИТЬ УЧАСТОК;**

— **ОТРЕГУЛИРОВАТЬ ВЫСОТУ** — «захватить» участок местности и перемещением мыши довести его высоту до требуемой;

— **ВЫРОВНЯТЬ УЧАСТОК** — «захватить» квадрат и перемещением мыши распространить его высоту на соседние квадраты;

— **ПОДНЯТЬ УРОВЕНЬ МОРЯ;**

— **ОПУСТИТЬ УРОВЕНЬ МОРЯ;**

— **СОЗДАТЬ ВОДУ;**

— **СОЗДАТЬ РУЧЕЙ;**

— **СОЗДАТЬ ДЕРЕВЬЯ;**

— **СОЗДАТЬ ЛЕС;**

— **УМЕНЬШИТЬ КАРТУ;**

— **УВЕЛИЧИТЬ КАРТУ;**

— **ПОВЕРНУТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ;**

— **ПОВЕРНУТЬ ИЗОБРАЖЕНИЕ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ;**

— **ЦЕНТРОВКА;**

— **ПОДСКАЗКА.**

Завершает палитру кнопка **DONE.** Если нажать ее, редактирование рельефа завершается, и вы можете строить свой город.

ГОРОДСКОЙ БЮДЖЕТ

Окно бюджета позволяет следить за городским бюджетом и регулировать его. Понимание того, из каких источников город получает средства и на что он их расходует, необходимо для успешного развития. Окно бюджета автоматически открывается в каждом январе, если только включена опция **AUTO BUDGET** в меню **OPTIONS.** Его можно также открыть в любой момент выбором пункта **BUDGET** в меню **WINDOWS** или щелчком на кнопке бюджета в палитре.

В левом верхнем углу окна бюджета указаны название города, год и месяц, а также изображено состояние двухминутного таймера (по истечении времени окно бюджета автоматически закрывается, если только не обнулить таймер щелчком кнопки мыши).

В восьми рядах цифр приведены все доходы города и его расходы. Ниже находится общая оценка финансовой ситуации и прогноз состояния казны на конец года. Для каждой статьи бюджета приведены:

— название;

— процент (существует не во всех статьях), в котором вы либо устанавливаете процент налогов, либо размер финансирования от требуемого;

— размер затрат или доходов на настоящий момент;

— прогноз затрат или доходов по статье на конец года;



— подробная раскладка по месяцам;

— советник, который может сообщить о текущем состоянии и предложить какие-то меры.

PROPERTY TAX — налог на собственность, основной источник средств. Размер налога, одинаковый для всех зон, устанавливается в пределах от 0% до 20%. Однако же в раскладке налогов вы можете установить различные налоги для жилых, коммерческих и промышленных зон.

CITY ORDINANCES — муниципальные программы самого разного содержания. Некоторые из них (такие, как легализация азартных игр) приводят к пополнению казны за счет роста преступности, другие (например, запрет на курение) ведут к некоторым расходам, но повышают здоровье населения.

BOND PAYMENTS — платежи по займам. Если вы нуждаетесь в деньгах, то можете выпустить облигации городского займа — фактически вы берете деньги в долг у собственных граждан. Облигации выпускаются на десять тысяч долларов. Городская казна платит проценты из расчета первичной процентной ставки плюс 1% плюс дополнительные проценты, основанные на величине города и доверии к мэру. Выплата облигаций всегда производится, начиная с самых старых. Проценты выплачиваются каждый год, поэтому постарайтесь избегать задолженностей и выкупать облигации, как только положение с деньгами немного выправится.

POLICE DEPARTMENT — финансирование полицейской службы. В этом и нескольких последующих разделах приводится только информация, никаких действий вы предпринять не можете. Один участок при полном финансировании требует $100 в год. То же относится к пожарной службе.

FIRE DEPARTMENT — финансирование пожарной службы.

HEALTH & WELFARE — здравоохранение и социальные службы.

EDUCATION — образование. В этой статье вы сможете поменять соотношение финансирования между школами и колледжами. Полное финансирование школы обходится в $25, а колледжа — $100.

TRANSIT AUTHORITY — транспортная сеть. Вы можете менять соотношение между финансированием различных транспортных служб — дорог, метро и тому подобных.

СЦЕНАРИИ

В «Simcity 2000» имеется целый ряд сценариев с различными уровнями сложности. В сценариях город не строится с пустого места, а вручается вам вместе со всеми проблемами. К тому же существует понятие «выигрыша» — этим сценарии отличаются

от обычной, ничем не ограниченной игры. Самая серьезная проблема, с которой нужно справиться, оговорена в тексте сценария. Если вам удастся ее решить за отведенное время, все замечательно — вы получаете ключи от города и можете продолжить свою работу мэром. В противном случае вам придется поискать другую работу...

ИНФОРМАЦИЯ

Название: SimCity 2000
Год: 1993
Фирма: Maxis
Размер архива: 2,5 Mb
Размер на диске: 6 Mb
Игроков: 1
Управление: мышь

SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN



О том, что такое мультимедиа-игры, мы с вами узнали уже довольно давно. Определений бытует много. Самое общее из них — это игра, непосредственным носителем которой является лазерный диск. А что на нем и как это сделано, вопрос второстепенный. Отсюда и появилось в последнее время громадное количество программ, вся «мультимедийность» которых заключается в перебивках незатейливо оформленного сюжета видеовставками. Более того, таким образом «осовременивают» даже старые игры (которые, кстати, и без этого хороши). Подобная порочная практика уже сегодня заставляет настораживаться, читая на очередной коробке, сколько внутри часов реального видео. Беспокойство вызывает то, насколько все это оправданно, совместимо с основным игровым действием. Ведь, как чужеродный немотивированный элемент, пресловутое видео достаточно скучно, особенно низкокачественное по техническому исполнению.

Но есть и обратные примеры, когда синтез кино и компьютерной графики творят поистине чудеса. Если вы хотите получить удовольствие от истинных потенциальных возможностей мультимедиа в игровой сфере, поставьте на ваш компьютер «Slam City with Scottie Pippen».

Эта игра является особенно ярким примером не только из-за своей фантастической видеографической мощи. Вопрос по отношению к ней стоит особенно остро, и эксперимент будет абсолютно чист по той причине, что тематика данной программы отнюдь не сверхпопулярна. Это баскетбол, причем уличный, на одно кольцо.

Можно по-разному относиться к спортивным играм вообще и к баскетболу, в частности. Можно любить его, быть равнодушным или даже ненавидеть. В данном случае это не имеет никакого значения, потому что речь идет о компьютерном шедевре, который не оставит безучастным даже самых закоренелых пессимистов и баскетболоненавистников.

«Slam City» — это четыре полных диска (почти два с половиной гигабайта!!!) острой динамики и единоборства, в котором вы можете проявить свою ловкость, точность, глазомер и выдержку. В конце концов, то, что это — баскетбол, не принципиально. Попробуйте сами и убедитесь в нашей правоте.

Действие игры переносит нас на заурядный американский двор, где собралась компания ребят, все свое время проводящих за одним и тем же занятием. Если вы смотрели замечательный

фильм «Баскетбол — спорт для черных», то поймете, о чем, собственно, идет речь. Но есть и существенное отличие. Поиграть вас приглашает не местная дворовая звезда, а подлинный кумир чикагской публики, один из сильнейших игроков NBA, Скотти Пиппен собственной персоной. Впрочем, увидеть его самого в деле вам удастся очень не скоро. Как и подобает суперзвезде, он не станет развлекать кого попало. Встречу с ним нужно заслужить достойной игрой, раз за разом побеждая своих четырех постоянных противников, зарабатывая авторитет и уважение окружающих. А когда вы, наконец, подниметесь на почти недосягаемую высоту, тогда и насладитесь общением с великим асом.

Пока же «асом» окружающая молодежь зовет вас, новичка, появившегося на баскетбольном дворе впервые.

Добро пожаловать в «Slam City».

Это не просто летний спортивный лагерь или веселая тусовка. Отнюдь! Здесь все серьезно. На улице играют не для того, чтобы убить время. Здесь играют с одной целью — победить.

Пока вы для окружающих чужак. Вас мало кто знает, и уважение нужно заработать почти что непосильным делом — стабильными победами над четырьмя лучшими уличными игроками — **FINGERS, JUICE, MAD DOG** и **SMASH.** Именно в таком порядке они находятся на четырех дисках программы. Впрочем, после первичной инсталляции выбирать себе в соперники можно любого, независимо от его порядкового номера. (Хотя мастерство участников возрастает по мере приближения к концу списка.) Сколько раз вы сыграете с каждым, значения не имеет. Даже проигрывая, чрезвычайно важно сохранять свое лицо, стараться забить лишний мяч или поставить пусть уже ничего не решающий блок. Все это поднимет вас в глазах окружающих и найдет свое выражение в получаемых баллах респекта — основном статистическом показателе игры.

А когда вы станете настолько заметны, что вами заинтересуются профессионалы и рекламные фирмы, вот тогда и наступит миг блаженства.

Впрочем, зачем мечтать, лучше спокойно поучиться искусству Большой Игры.

УПРАВЛЕНИЕ В АТАКЕ

— Нажатием **LEFT** и **RIGHT** вы перемещаетесь по экрану в нижней его части.

— Нажатие и удерживание **UP** — подпрыгнув, бросить мяч в корзину. Сам бросок происходит в момент отпускания кнопки. Чем дольше вы удерживаете клавишу нажатой, тем дальше после броска полетит мяч.



— Нажатием стрелки **DOWN** можно попытаться, если выбран правильный момент, прорваться мимо вашего противника под кольцо.

Проскочить к корзине можно только тогда, когда есть очевидная слабость в расположении соперника на площадке. Например, когда он оставляет открытым путь под щит в левой части экрана, сначала нажмите **LEFT,** чтобы начать движение в том направлении, затем **DOWN.** Если вы правильно выбрали время (а действовать нужно достаточно быстро), вы прорветесь под щит и сможете эффектно завершить проход.

Если у вас включен режим тренировки, индикатор покажет вам, где есть слабость в защите соперника и в каком направлении вы должны атаковать.

УПРАВЛЕНИЕ В ЗАЩИТЕ

— Нажатием **LEFT** и **RIGHT,** вы, также как и в предыдущем варианте, перемещаетесь по нижней части экрана от одного угла к другому. Старайтесь располагаться так, чтобы ваше тело все время перекрывало сопернику кратчайший путь под щит. Иными словами, будьте строго перед противником.

— Нажатием **UP** вы поднимаете руки, пытаясь блокировать бросок противника.

— Нажатием **DOWN** можно выбить мяч у оппонента из опущенных рук.

Если включен тренировочный режим, индикатор покажет, когда противник будет готов к попытке прорываться мимо вас и где его следует встретить.

УПРАВЛЕНИЕ ПРИ ОТСКОКЕ

Для того, чтобы поймать мяч, отскочивший от щита или кольца (все зависит от того, кто делал бросок), необходимо:

— используя **LEFT** и **RIGHT,** переместиться в нужное место экрана, поближе к мячу;

— нажав **UP,** своевременно выпрыгнуть для того, чтобы перехватить летящий мяч.

УПРАВЛЕНИЕ ПРИ ПОМОЩИ МЫШИ ИЛИ ДЖОЙСТИКА

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВЛЕВО/ВПРАВО — движение игрока в заданном направлении.

В атаке — левая кнопка **(A)** — прыжок и бросок по кольцу, правая **(B)** — прорыв под щит.

В защите — левая кнопка **(A)** — поднять руки, правая **(B)** — попытаться отобрать мяч (украсть).

В игре есть несколько опций, с которыми нужно тщательно поработать, прежде чем приступать непосредственно к баскетболу.

Если вы впервые играете в «Slam City», стоит начать с режима **TRAINING MODE ON.** Играть можно на очки и на время. Тип игры устанавливается в режиме настройки опций. Вариант **BUSKET MODE ON** означает, что игрок, только что забивший мяч, получает возможность сразу же атаковать снова. То есть, продолжает владеть мячом. **BUSKET MODE OFF** — забивший мяч, передает его сопернику и приступает к защите собственного кольца.

Вне зависимости от выбранного вами типа игры, каждый матч состоит из серии проходов к корзине, во время которых один из соперников атакует, а другой защищается.

На атаку всегда дается только десять секунд, поэтому не стоит тянуть время. Забудете бросить, и мяч перейдет к противнику.

Основное меню игры содержит несколько опций, большая часть которых является вызовом на площадку очередного соперника.

FINGERS — соперник с диска №1.

JUICE — диск №2.

MAD DOG — диск №3.

SMASH — диск №4.

SCOTTIE — суперсоперник. О нем разговор отдельный.

OPTIONS — меню игровых настроек:

— **SAVE GAME** — запись игры. Сохранение текущего состояния необычайно важно, так как фиксирует набранное вами количество баллов признания, которое впоследствии можно будет восстановить и продолжить борьбу за его увеличение. Вы можете записать до десяти отложенных позиций. При записи вы должны сначала ввести имя:

выберите один из свободных слотов. Если захотите записаться на уже существующий, запись будет произведена поверх предыдущей информации;

введите имя, под которым будет сохранена игра;

дважды нажмите **ENTER,** подтвердив запрос команды на запись;

— **LOAD GAME** — загрузка текущего состояния игры с восстановлением имевшихся на тот момент баллов респекта. Необходимо при возобновлении прерванной серии или после особенно неудачного поражения от одного из противников, в ходе которого вы растеряли большое количество очков;



— **MUSIC** — включение/выключение музыкального сопровождения игры (в том случае, если при установке программы на диск вы инсталлировали музыкальные файлы);

— **VOLUME** — плавная регулировка громкости;

— **PLAY TO** — выбор типа игры. Это принципиально важный момент, от которого зависит, как долго будет продолжаться поединок и каковы условия победы:

PLAY TO 7 — выигрывает тот, кто первым семь раз забросит мяч в корзину;

PLAY TO 11 — тоже, но игра продолжается до 11;

PLAY TO 21 — победитель должен 21 раз послать мяч в цель;

PLAY FOR 3 MIN — игра продолжается в течении трех минут. Победитель определяется по большему количеству точных попаданий за указанное время;

PLAY FOR 5 MIN — игра продолжается пять минут. Условия победы аналогичны предыдущему режиму;

— **TRAINING** — включение/выключение тренировочного режима.

Вы можете использовать его не только для того, чтобы освоится с управлением. Вторая задача, которую можно решить с его помощью — изучение специфических особенностей игры каждого вашего оппонента. Их действия строго индивидуальны, и лучшего способа в них разобраться вам не представится.

Баллы респекта в тренировочном режиме не подсчитываются, поэтому вы можете позволить себе пожертвовать некоторым количеством пропущенных мячей ради изучения сильных и слабых сторон соперников.

— **BUSKET ON/OFF** — переключение условий ввода мяча в игру после точных попаданий (речь об этом уже шла выше).

— **STATISTICS** — статистическая информация о действиях ваших соперников. В ней даны основные игровые показатели — набранные баллы респекта, количество побед и поражений, точных бросков сверху, дальних попаданий, подборов отскочивших мячей, удачно поставленных блоков и перехватов в игре. С помощью этих данных можно получить абсолютно объективную информацию о том, что из себя представляют ваши оппоненты.

— **HIGH SCORE** — таблица лучших показателей по набранным баллам респекта, среди игроков, участвующих в соревнованиях (компьютерные соперники в данном рейтинге не учитываются). Вы можете посмотреть, насколько высоки ваши позиции среди десяти возможных участников.

— **JOYSTICK** — калибровка джойстика для использования его в качестве средства управления в игре.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

В ходе борьбы, помимо изображения на экране обоих участников, мяча, корзины и баскетбольной площадки, можно контролировать несколько параметров, изображаемых на текущих игровых дисплеях:

— во время каждой атаки в правом нижнем углу включается отсчет времени, показывающий, сколько секунд у владеющего мячом осталось на то, чтобы бросить мяч в кольцо. (Напомним, на атаку отводится всего десять секунд.) Если после неточного броска вам удалось снова подхватить мяч, отсчет секунд снова начинается с десяти;

— если вы выбрали тип игры на время (три или пять минут), слева в верхнем углу появится секундомер, помогающий следить за его ходом;

— между атаками счет, ваш и противника, показывается в левом и правом углу экрана, а баллы вашего респекта — посередине внизу.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ В АТАКЕ

Основное правило — все надо делать быстро. Перемещаться к кольцу в максимально короткий срок.

БРОСКИ — «раскачивайтесь» влево-вправо, чтобы освободиться от опеки и бросить без помех. При этом противник не должен стоять прямо перед вами. Чем соперник дальше, тем больше шансов бросить точно. Это касается и расстояния, на котором ваш оппонент находится перед вами. Бросок непосредственно из-под рук защищающегося почти обречен. Он будет либо перехвачен, либо уйдет мимо цели.

Нажмите **UP,** чтобы начать бросок. При этом ваш игрок подпрыгнет. Лучше всего отпустить мяч в верхней точке прыжка. При этом нужно следить за тем, чтобы ваш противник не успел поднять руки. В этом случае от броска следует отказаться, так как он почти наверняка будет сблокирован.

Если вы опустили кнопку **UP** рано, мяч не долетит до кольца, поздно — перелетит за щит. И в том, и в другом случае вы не просто промахнетесь, а еще и потеряете при этом большое количество баллов респекта.

ПРОРЫВ К ЩИТУ — самое главное, за чем нужно следить, надеясь проскочить под щит и завершить атаку непосредственно из-под кольца, — это брешь в обороне противника, Все соперники достаточно хороши, но мимо каждого из них прорваться можно. Увидев, что левая или правая зона свободна, перемещайтесь туда и нажимайте **DOWN.**

Однако, лучший способ безоговорочно сорвать атаку — это продолжить держать нажатой **DOWN,** когда противник закрыл зону или приблизился к вам вплотную. При этом вы непременно потеряете мяч, а соперник тут же завершит ваш промах мощной атакой кольца сверху. Потеря очка и, следовательно, очередной порции респекта, обеспечена. Кроме этого, не держите **DOWN** нажатой в ожидании, пока противник допустит позиционную ошибку, вы, опять же, останетесь без мяча.



АТАКА КОЛЬЦА СВЕРХУ — хороший прорыв завершается приемом, называемым **SUPER SLAM.** Это не просто бросок в корзину сверху, а целый спектакль, сопровождаемый уникальными трюками. Если вы все сделали правильно и быстро, соперник не успеет вам помешать, и все, что остается, это только посмотреть, как ваш игрок проделает супертрюк. Ошибка снижает баллы респекта, удачное выполнение повышает их весьма существенно.

Для того, чтобы выполнить **SUPER SLAM** более-менее стабильно, необходимо разучить несколько комбинаций, которые увеличивают точность попаданий. Потратьте на это время, используя тренировочный режим.

Помимо всего прочего, удачно исполненный **SUPER SLAM** деморализующе действует на обороняющегося, и вы получаете психологическое (реализованное в игре) преимущество.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ В ЗАЩИТЕ

— Предотвратить силовой прорыв соперника под щит.

Основной принцип защиты в «Slam City» — держать корпус своего игрока прямо перед оппонентом. Стоит чуть сместиться в сторону, как в образовавшуюся щель тут же врывается соперник (прежде всего это относится к игрокам-мужчинам).

— Отбор мяча из опущенных рук.

Баскетболисты называют этот прием очень красноречивым глаголом — обокрасть.

Если вы чувствуете, что соперник нацелился на прорыв, нажмите **DOWN,** пытаясь чисто отобрать мяч у него прямо из рук. Это может получится только в том случае, если соперник пытается пройти вас и сближается. На средней дистанции прием абсолютно не эффективен. Если вы сами попытались сблизиться, мяч будет просто переброшен через вас, и все закончится эффектным **SUPER SLAM.**

— Перехват бросков.

Если соперник пытается бросить по кольцу, постарайтесь сблизиться с ним и как можно раньше поднять руки. Если при

этом вам удастся закрыть своими ладонями его лицо, вы либо перехватите мяч, либо «собьете прицел», и бросок не достигнет цели.

— Блок.

Если вы выбрали правильный момент и подпрыгнули вверх одновременно с началом броска соперника (находясь непосредственно против него), можно рассчитывать на удачный блок. Если вы будете удерживать **UP** нажатой слишком долго, противник может проскочить мимо вас, пока вы будете тупо прыгать в отдалении.

— Отскок.

Борьба за отскочивший мяч — важнейший элемент игры. Следите за броском. Если мяч не улетит за щит, любой рикошет оставляет его в игре. Но в этом случае за него нужно побороться. Если вы при этом в атаке (отскок от щита после вашего броска), вы, поймав мяч, получаете новые десять секунд на атаку. Если вы перехватили рикошет защищаясь, ход автоматически переходит к вам. Стратегия перехватов при этом остается неизменной: используйте **UP** для прыжка.

Правильно рассчитайте время, чтобы достигнуть мяча в верхней точке вашей траектории. При этом не забудьте выбрать максимально выгодную позицию для подбора клавишами **LEFT** и **RIGHT.**

БАЛЛЫ РЕСПЕКТА

Это самый важный аспект в игре. Вы получаете баллы каждый раз когда забиваете, подбираете отскочивший мяч, ставите блок, отбираете мяч из рук. Любое ваше удачное действие вызовет к вам прилив уважения со стороны окружающих. Это и есть респект. Больше всего вы получаете баллов за **SUPER SLAM** и за одержанную в поединке победу. Крупный выигрыш вызывает еще большее признание. Чем сильнее соперник, тем выше баллы респекта. Если противник был уже вами побежден, новые успехи в поединках с ним будут приносить баллов меньше, чем в первый раз.

Однако, если противник будет вам забивать или просто выполнит удачный отбор, части своих очков вы лишитесь. Проиграете слабому сопернику — вообще окажетесь на грани морального банкротства.

А багаж нужен немалый — один биллион очков, если эта цифра вообще что-либо вам говорит, насколько она необъятная. Чтобы добиться этого, победить всех четырех соперников придется очень много раз.

УЧАСТНИКИ ИГРЫ

S

ACE — вы — новый парень в городе, ищущий серьезного дела. Что ж, поздравляем, вы нашли его. А все остальное — в ваших руках.

FINGERS — он хорошо смотрится, когда забивает. Но то, что он говорит, лучше не слушать — слишком много мусора. К счастью для вас, это наиболее слабый противник, и обыграть его вполне вам по силам. Старайтесь не пропустить его под щит. Если это вам удастся — выигрыш вам обеспечен.

Атакует **FINGERS** слишком явно, поэтому перекрыть возможное направление можно и нужно. В защите более, чем слаб. (Все это, разумеется, с поправкой на более сильных игроков. Так что не рассчитывайте победить одной левой. И будьте готовы, по крайней мере сначала, к неудачам.)

Особого признания за победы над **FINGERS** не будет.

JUICE — она может забросить все, что угодно, и откуда угодно. Борьба — это ее жизнь. С ней могут быть серьезные проблемы. Внешность весьма обманчива, и **JUICE** гораздо круче, чем выглядит. За победы над ней можно получить немало баллов. Основной ее недостаток — недостаточное стремление прорваться к кольцу. А дальние броски можно и накрыть.

Все это пойдет вам на пользу.

MAD DOG — кроме вас, единственный белый в этой компании озверевших баскетболистов. Своей игрой ставит под сомнение бытующее мнение о том, что в баскетбол хорошо могут играть только черные. **MAD DOG** действительно почти безумен. Особенно хороши резкие силовые проходы. Кажется, вы правильно поставили корпус и не пропустите его под щит. Ан — нет, он буквально «продавливает» вас своим могучим телом. А дальше дело техники. Однако за победу над ним вы получите много баллов признания.

SMASH — самый основной в этой компании придуманных героев. Считает себя крутым. Ненавидит всех и вся, в том числе и вас. Но, справедливости ради, стоит отметить, что обыграть его действительно очень сложно. У него почти нет слабых мест. Хороши и дальние броски и прорывы. Надежен в защите. А умение ставить блок просто выведет вас из равновесия.

SCOTTIE PIPPEN — самый реальный и самый сильный. Но до него путь в один биллион баллов респекта. Пусть это вас утешит. Если вы и проиграете ему, то, во всяком случае, очень не скоро.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

ENTER — пропустить видеокомментарии зрителей.

P — пауза в игре.

+ — увеличить размер экрана.

- — уменьшить размер экрана.

ESC — вернуться из игры в основное меню.

SPACE — вывести на экран подсказку распределения кнопок.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Slam City with Scottie Pippen
Год: 1995
Фирма: Digital Pictures
Размер на CD: 645 Mb + 607 Mb + 643 Mb + 596 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

SPELLJAMMER: PIRATES OF REALMSPACE



Пожалуй, это самая оригинальная из всех существующих ролевых игр. Впрочем, и книги из сериала «Spelljammer» — наверное, одни из самых необычных в жанре «фэнтези».

Действие происходит в космическом пространстве, среди миров серии «Forgotten Realms». Там летают и бьются между собой различные космические корабли... Только это не обычные корабли, бороздящие межгалактические просторы, а «обыкновенные» парусники, странствующие по космосу при помощи магии. Вы можете представить себе смесь «Elite» и «Pools of Darkness», где от последней — игровая система (AD&D) и абордажные сражения, а от первой — интерфейс, да и сама суть? Если не можете — приобретите эту замечательную игру и убедитесь сами в нашей правоте.

Завязка сюжета проста. Вы — обычный человек (или не человек — это вы определите сами), житель портового города **WATERDEEP.** Как-то раз в таверне вы разговорились со странным человеком — старым морским волком, рассказывающим байки не о далеких берегах, а о других планетах. Вы, конечно, долго ему не верили — пока он не пригласил вас на борт корабля для продолжения пьянки. После трех стаканов вы выглянули в окно... и увидели родной город в сотнях метрах внизу. Как оказалось далее, капитан предчувствует скорую смерть и хочет продать вам корабль. Очарованные перспективой космических странствий, вы принимаете его предложение и становитесь полноправным хозяином своей судьбы. Однако пространства космоса далеко небезопасны. Астероиды, пираты — это еще полбеды. Есть странная раса разумных (более чем!) полупауков-полумуравьев, называющихся неогами **(NEOGI),** строящих определенные планы насчет вашей части космоса. Нетрудно понять, в чем эти планы заключаются. Возможно, именно вам и предстоит спасти Забытые Царства от угрозы космического вторжения.

НАЧАЛО ИГРЫ

Перед вами появляется следующее меню:

PLAY GAME — начать новую игру или восстановить отложенное состояние;

CREATE CAPTAIN — создать героя для начала новой игры;

EXIT — выход в DOS.

Опция PLAY GAME

Если у вас есть сохраненные игры, выбор этой опции начнет игру с того файла записи, который стоит в списке первым по алфавиту. Если же предварительно вы создали героя (опция **CREATE CAPTAIN**), щелчок на **PLAY GAME** запустит игру с самого начала.

Опция CREATE CAPTAIN

Создание героя

Сначала вас предупредят, что, создавая нового героя, вы стираете предыдущего, и запросят подтверждения:

EXIT — выход из режима;

CONTINUE — продолжить создание.

Теперь надо выбрать профессию **(SELECT CLASS):**

CLERIC — жрец, способный носить любые доспехи, драться тупым оружием (булава, посох и т.д.) и творить заклятья целительного и защитного (в основном) действия;

FIGHTER — воин, владеющий любым оружием и носящий любые доспехи. Ничего не смыслит в магии;

RANGER — охотник и следопыт, использующий легкие доспехи и любое оружие;

PALADIN — тот же воин, но с элементами жреческой магии. Это лучший вариант;

MAGE — маг, колдун. Не носит доспехов, кроме плаща или мантии, не владеет оружием кроме посоха и кинжала, но обладает магией разрушительного и вредоносного действия;

THIEF — вор. Носит легкие доспехи, использует любое оружие. Магией не владеет.

Выбор характера **(SELECT ALIGNMENT).** Всего есть девять типов. Они образуются понятиями из двух групп: мировоззрение и образ мышления.

Мировоззрения бывают такими:

LAWFUL — законопослушный обыватель, нормальный член общества;

CHAOTIC — индивидуалист, идущий своим собственным путем и отвергающий общество.

Образ мышления:

GOOD — добрый;

EVIL — злой.

Также в обеих группах присутствует пункт **NEUTRAL,** означающий что-то среднее между двумя другими.

Комбинации этих двух групп и дают нам девять характеров. Надо отметить, что **RANGER** может быть только **GOOD,** а **PALADIN** и того хуже — **LAWFUL GOOD,** у него экран выбора характера вообще пропущен.

Выбор расы **(SELECT RACE):**

HUMAN — люди. Как они выглядят, вы знаете, а никакими особыми достоинствами или недостатками они не обладают;

HALFLING — полурослики. Низенькие, добродушные, любящие комфорт существа. У них мало Силы, но зато хорошая Ловкость. Отлично используют пращу;

HALF-ELF — полуэльфы, помесь эльфа и человека. Совмещают лучшие качества и тех, и других;

GNOME — гномы, или лесные гномы. Проказливы и бесшабашны, отличаются Умом, но недостаточной Мудростью;

ELF — эльфы. Хорошо владеют длинными и короткими мечами, а также луком. У них хорошая Ловкость, но слабое телосложение;

DWARF — карлики, или подгорные гномы. Суровый народ кузнецов и воителей, имеющих хорошее Телосложение, но низкую Ловкость.

Выбор пола **(SELECT GENDER):**

FEMALE — женский;

MALE — мужской.

Пол, в отличие от расы и профессии, ни на что не влияет.

Ввод имени **(ENTER NAME)** — введите с клавиатуры имя героя (до 25-ти знаков).

Теперь перед вами появится таблица со следующей информацией:

ИМЯ;

POSITION: CAPTAIN — место на корабле (капитан);

PRESTIGE — ваша известность и ее род (например, **INFAMOUS** — наводящий страх пират). **AN UNKNOWN** означает, что пока вы — ноль без палочки;

GENDER — выбранный пол;

RACE — выбранная раса;

ALGN — выбранный характер;

CLASS: LEVEL 5... — выбранная профессия и ее уровень (см. ниже);

EXPERIENCE — ваш опыт (см. ниже);

HIT POINTS — здоровье;

STR — сила (см. ниже);

DEX — ловкость (см. ниже);

CON — телосложение (см. ниже);

INT — ум (см. ниже);

WIS — мудрость (см. ниже);

CHA — обаяние (см. ниже);

ARMOR CLASS — класс доспехов (см. ниже);

WEAPON — оружие, которым вы вооружены;

THAC0 — см. ниже;

CONDITION: OK — ваше состояние. Кроме **OK** (нормальное), могут появиться **POISONED** (отравлен), **DEAD** (мертв) и другие.

Ниже находятся четыре пиктограммы:

ITEMS — посмотреть на имеющиеся в наличие предметы;

SPELLS — посмотреть на заклинания;

RE-ROLL — случайным образом изменить значения шести качеств (силы, ловкости, телосложения, ума, мудрости и обаяния);

OK — закончить создание героя.

Значение параметров

Опыт — вы получаете его за уничтожение врагов. Самостоятельного значения не имеет.

Уровень профессии — растет при достижении определенных значений Опыта. При этом повышается количество **HIT POINTS,** улучшается **THAC0,** владеющие магией получают новые заклятья.

Класс доспехов — параметр, определяющий, насколько сложно поразить героя. Чем ниже число, тем лучше (то есть, отрицательные значения лучше положительных).

Здоровье — жизнь героя. Атаки врагов отнимают у героя **HIT POINTS.** Когда их становится ноль или меньше — он убит. Это еще не конец игры, который наступает, когда гибнет корабль.

THAC0 — показатель того, насколько вам легко попасть во врага. Как и **AC,** у **THAC0** низкие значения лучше высоких.

S

Качества

Сила — влияет на точность и эффективность атак ручным оружием.

Ловкость — на атаки с использованием метательного оружия и на класс доспехов.

Телосложение — на качество здоровья.

Ум — на заклятье магов.

Мудрость — на магию жрецов и паладинов.

Обаяние — на общение со второстепенными персонажами.

СТАРТ ИГРЫ

Вот, наконец, персонаж создан. Щелчок на **PLAY GAME** — и вы оказываетесь непосредственно в игре. Экран перед вами разделен на три части. Слева находится окно вида «с мостика корабля», справа — разнообразные опции, а внизу — окно, где появляются различные сообщения.

УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ В ОБЫЧНОМ РЕЖИМЕ

Для этого предназначены кнопки справа внизу. Стрелки — это обычное движение (вверх — разгон, вниз — тормоз/ход назад, вправо и влево — поворот). Опция со штурвалом — включение **SPELLJAMMING'**а — магического аналога какой-нибудь «сверхсветовой скорости» или «гиперперехода». Якорь служит для возврата из **SPELLJAMMING'**а в нормальное движение.

ИНФОРМАЦИЯ О ДВИЖЕНИИ

Она находится над рассматриваемыми выше опциями.

SPEED (8 — 8, или **SPELLJAM)** — скорость от нуля до восьми (минус означает движение назад), или **SPELLJAMMING.**

HEADING (0—359) — направление в градусах.

DESTINATION — направление на планету.

LOCATION — расположение в пространстве.

РАБОТА С ДИСКОМ

Вызывается иконой справа вверху (крайняя левая пиктограмма). Здесь имеются следующие опции:

LOAD A SAVED GAME — восстановить отложенное состояние;

SAVE CURRENT GAME — сохранить игру;

QUIT CURRENT GAME — выйти из игры;

SAVE AND QUIT CURRENT GAME — сохранить игру и выйти из нее.

EXIT DISK OPTIONS — вернуться в игру.

ИНФОРМАЦИЯ О КОРАБЛЕ

Следующая икона. Содержит такое меню:

SPECIFICATIONS FOR VESSEL — информация о корабле:

— **НАЗВАНИЕ;**

— **TYPE** — тип корабля (в начале **GALLEON** — это весьма приличное судно);

— **CREW** — количество экипажа;

— **HULL** — «здоровье» корабля, его физическое состояние;

— **AIR** — количество воздуха;

— **AIR QUALITY** — качество воздуха (чистый, загрязненный и тому подобное);

— **POWER SOURCE** — то самое магическое устройство, которое позволяет паруснику бороздить космические просторы;

— **MANEUVERABILITY** — рейтинг маневренности;

— **SHIPS RATING** — рейтинг корабля;

— **LANDING** — куда можно приземляться;

— **MORE** — продолжить список, **EXIT** — выйти;

— **KEEL LENGTH** — длина киля;

— **BEAM LENGTH** — длина бимсов (то есть, ширина корпуса);

— **TONNAGE** — тоннаж;

— **CARGO CAPACITY** — вместимость для груза;

— **CARGO SPACE REMAINING** — свободное пространство в трюме;

— **SHIP MATERIALS** — материал, из которого изготовлено судно;

— **OPTIONS** — дополнительные усовершенствования, типа бронировки корпуса и так далее;

CARGO STATUS — информация о грузе:

— **POOL** — соединить одинаковый груз;



— **SPLIT** — разделить груз (тонну на два по полтонны);

— **DROP** — выбросить выбранный груз;

— **EXIT** — выход;

WEAPONS STATUS — информация о вооружении:

— **INFO** — информация о выбранном орудии:

NAME — название модели;

RANGE — радиус действия (короткий, средний, большой);

RELOAD TIME — время перезарядки;

DAMAGE — наносимые повреждения;

STATUS — состояние;

— **EXIT** — выход.

REPAIRS — отремонтировать корабль (восстановить его потерянное «здоровье»), используя купленное (в качестве груза) дерево. Одна тонна дерева возмещает 1 очко «здоровья».

REVIEW CAPTAINS LOG — почитать бортовой журнал (информация о высадках на планеты, о сражениях и т.д.).

CHECK SHIP'S MANIFEST — посмотреть текущую «грузовую» работу (способ заработать деньги — возить указанные грузы с планеты на планету).

EXIT SHIP MENU — выйти из меню.

ЭКИПАЖ

Средняя икона. Выдает следующее меню:

VIEW CREWMEMBER: посмотреть одного из офицеров корабля (их десять, включая вас — капитана);

ASSIGN OFFICERS — расставить офицеров:

— **CAPTAIN** — капитан;

— **1ST MATE** — первый помощник;

— **HELMSMAN** — человек, ответственный за «Шлем» — колпак, позволяющий вам перемещаться по космосу. Нужно ставить волшебника — мага или жреца;

— **2ND HELMSMAN** — сменщик предыдущего;

— **NAVIGATOR** — рулевой и штурман;

— **LOOKOUT** — вахтенный офицер;

ASSIGN CREW — расставить матросов:

— **WEAPON** — «артиллеристы»;

— **RIGGING** — работа с такелажем (постановка парусов и т.д.);

— **SPARE** — свободные от работы (в бою стреляют из луков);

VIEW JOB — посмотреть текущую работу (в отличие от перевозки грузов, эта работа дается не правительственной торговой системой, а частными лицами);

EXIT — выход.

НАВИГАЦИЯ

Вторая справа икона. Здесь вы устанавливаете цель полета.

SPELLJAM TO DESTINATION — лететь к указанной планете.

SPELLJAM MANUALLY — дублирует «штурвал» в иконах движения.

NAVIGATE — установить цель для **SPELLJAM TO DESTINATION:**

— **SYSTEM** — вся звездная система;

— **INNER PLANETS** — планеты вокруг звезды;

— **OUTER PLANETS** — планеты на периферии;

— **POINTS OF INTEREST** — особые пункты, которые вы еще обнаружите;

— **SET NEW COURSE** — листать все планеты поочередно.

Для выбора щелкните на планету. Справа внизу появится ее имя (в графе **DESTINATION**). Если это — та планета, которая вам нужна, например, для выполнения работы, вернитесь в предыдущее меню и нажмите на **SPELLJAM TO DESTINATION.**

НАСТРОЙКА ПРОГРАММЫ

Крайняя правая икона.

MUSIC ON/OFF — включение/выключение музыки.

SOUND EFFECT ON/OFF — включение/выключение звуковых эффектов.

SET DIFFICULTY LEVEL — уровень сложности.

SET COMBAT DELAYS — скорость абордажного боя.

BARS/NUMBERS — изображение здоровья и т.д. в виде чисел или полосок.

SAVE PREFERENCES — сохранить установки.

EXIT PREFERENCES MENU — выход в игру.

КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ

Итак, вы выбрали планету-цель и летите к ней в режиме **SPELLJAM.** Вдруг корабль возвращается в обычный режим, а вас оповещают: **GENERATING ENCOUNTER.** Вам встретился другой корабль. Если это не неоги и не пираты, а простые торговцы — дело может кончиться и миром, если вы сами не атакуете.

Справа в центре вы видите радар. Белый треугольник — ваш корабль, зеленый — чужой. Правее находятся показатели «здоровья» обоих кораблей и символы вашего оружия (белые — оружие не перезаряжено, красные — разбито, зеленые мерцающие — готово к бою).

Внизу находятся 12 пиктограмм, те шесть, что справа, вам уже знакомы. Вот расшифровки остальных:

— **верхний ряд** — залп из оружия; протаранить врага (если есть таран); попытаться пройти сбоку и повредить такелаж;

— **нижний ряд** — нацелить оружие (**H** — на корпус, **R** — на такелаж, **W** — на вражеское оружие, **C** — на команду); попытаться взять на абордаж; приветствовать (для разговора).

Имейте в виду — если у вас много хороших орудий, то расстрелять врага много проще, чем взять на абордаж. Однако в последнем случае вы берете себе все деньги и предметы, найденные на захваченном судне, можете поменять «Шлем», можете перейти на вражеский корабль, бросив свой, можете взять одно из орудий. Если же вы уничтожили противника — все добро гибнет вместе с ним. Поэтому рекомендуем расстреливать лишь тех врагов, на уничтожение которых вам выдали «контракт». Пиратствуя же, надо захватывать корабли «живьем».

АБОРДАЖ

После взятия врага на абордаж игра перейдет в режим псевдотрехмерного (а-ля старые AD&D продукты из серий «Forgotten Realms» и «Dragon Lance») пошагового боя с видом сбоку-сверху. Вы управляете целым войском — десять героев-офицеров и полсотни человек команды, разбитой на отряды по пять человек. Правда, команда управляется компьютером, но вы можете переключить ее под свои приказы — как, впрочем, и отдать своих офицеров под начало компьютеру.

Итак, все, что нужно для боя, находится справа. В нижней части — информация по текущему персонажу:

HIT POINTS — здоровье;

MOVE LEFT — оставшееся число ходов;

WEAPON — оружие, которым он вооружен.

Выше имеются опции — всего 15 пиктограмм:

ATTACK — атаковать врага, стоящего в соседней локации;

DEFEND — попытаться отразить предстоящую атаку;

FLEE — бежать;

PARLAY — вступить в переговоры;

VIEW — посмотреть состояние героя;

USE — использовать предмет из вещмешка (например, свиток с заклятьем);

CAST — колдовать;

TURN — жрецы и паладины с помощью этой профессиональной возможности способны развоплощать Нежить;

QUICK — поменять управление фигуркой (компьютер на ручное и обратно);

HEAL — исцелять;

BACK — если вы что-то сделали неверно — это ваш шанс переиграть текущий ход текущего героя;

WAIT — ждать, пока не кончатся ходы остальных героев (например, если персонаж со всех сторон окружен соратниками, ему надо подождать, пока они, вступив в бой, не освободят ему дорогу);

GUARD — то же, что **DEFEND,** но затем персонаж атакует напавшего на него;

PREFS — то же, что меню настроек в игре;

END — закончить с текущим героем.

Для перемещения щелкайте мышью на нужную локацию — герой пойдет в этом направлении (если не натолкнется на препятствие).

Знайте — когда командой управляет компьютер, матросы стреляют (и неплохо) из луков. Если же вы берете их под свое управление, они достают абордажные сабли, которыми владеют отвратительно. Поэтому рекомендуем — в начале схватки возьмите на себя контроль за матросами, подведите их поближе к врагам (чтобы не толкались тупо на одном месте, пока за углом режут офицеров), а затем вновь сделайте их компьютерными.

После победы вам предложат:

FLEE — бежать;

HEAL — лечиться;

LOOT — ограбить корабль.



ПЛАНЕТЫ

Оказавшись на орбите планеты, вы увидите следующее меню:

DOCK AT NN — высадиться в порту **NN** (если планета обитаема);

REPLENISH AIR — восполнить запасы воздуха;

LEAVE ORBIT — покинуть орбиту.

Если вы решили сесть в порту, вам сообщат о налогах, которые надо заплатить правительству планеты. Если вы не платили в прошлый раз, от вас потребуют платить сейчас — сделайте это, иначе они конфискуют все деньги и груз. Затем вы увидите следующие вещи.

Правитель(ство)

SEEK AUDIENCE WITH GOVERNOR — просить аудиенции у правителей.

PAY TAXES — платить налоги.

COLLECT REWARD — получить награду за работу.

Таверна

INQUIRE ABOUT WORK — искать работу.

BUY A DRINK — выпить кружку эля.

BUY A ROUND OF DRINKS — поставить по кружке каждому в таверне (помогает рекрутировать команду).

LISTEN FOR RUMOURS — слушать разговоры (можно узнать что-нибудь полезное).

LOOK FOR NEW RECRUITS — искать матросов и замену погибшим офицерам.

Склад

DROP OFF CARGO — выгрузить товары.

PICK UP CARGO — принять на борт товар, чтобы отвезти (за плату) на другую планету.

CHECK CARGO MANIFEST — посмотреть информацию по перевозимым грузам.

BUY CARGO — купить товар.

SELL CARGO — продать товар.

Магазины

BUY — покупать.

SELL — продавать.

Сухой док

REPAIR HULL DAMAGE — ремонт, восстановление «здоровья» корабля.

MODIFY SHIP'S HULL — модификация корпуса.

REPAIR SHIPS ARMAMENT — ремонт вооружения.

Верфь

BUY — купить.

SELL — продать.

CHANGE SHIPS NAME — поменять имя корабля.

Храм

BLESS YOU — благословение.

HEAL WOUNDS — лечение ран.

CURE ILLNESS — лечение болезней.

NEUTRALIZE POISON — спасение от отравы.

REMOVE PARALYSIS — лечение паралича.

STONE TO FLESH — лечение окаменения.

RESTORE LOST LEVELS — восстановление потерянных уровней (вампиры в AD&D вместо крови сосут уровни).

RAISE DEAD — воскресить героя.

Эти опции присутствуют лишь для вашего героя (по крайней мере, это касается воскрешения). Если погиб другой офицер — снимите все его снаряжение, передав на хранение живому персонажу, и ищите в таверне замену.

Банк

APPLY FOR LOAN — попросить кредит.

MAKE DEPOSIT — положить деньги на счет.

MAKE WITHDRAWAL — снять со счета.

ЗВЕЗДНАЯ СИСТЕМА

ANADIA — порт **UMBERGUARD**. Имеет таверну, храм, склад, верфь, сухой док, лавку и правительство.

COLIAR — 1 порт **HISSSTA.** Имеет правительство, склад, верфь, храм, таверну и две лавки. 2 порт **ATHANAR.** Имеет храм, правительство, таверну, склад и две лавки.

TORIL — порт **WATERDEEP.** Имеет храм, правительство, совмещенные сухой док/верфь, таверну, склад, две лавки и банк.

KARPRI — необитаема.

CHANDOS — необитаема.

GLYTH — порт **MINGABWE.** Имеет храм (вернее, целителя), правительство, таверну, склад и лавку.

GARDEN — порт **CLIVE'S DEN.** Имеет правительство, таверну, склад и три магазина.

H'CATHA — необитаема.

Вот, пожалуй, и все. Если вас интересует более подробная информация об AD&D (таблицы параметров, магическая система) — загляните в описание игры «Ravenloft: Strahd's Possession» в этом же томе Энциклопедии.

Желаем вам удачного «плавания»!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Spelljammer: Pirates of Realmspace
Год: 1992
Фирма: Cybertech/SSI
Размер архива: 2,8 Mb
Размер на диске: 6 Mb
Игроков: 1
Управление: мышь, клавиатура

STRIKER'95

Известная английская фирма «Time Warner Interactive» в содружестве с компанией «Rage Software» недавно выпустили в свет очередную версию футбольного симулятора из серии «Striker», сопроводив ее душещипательным эпиграфом «One Life, One Love, One Game», подтверждая тем самым свою любовь и привязанность к спорту номер один в мире. Да, футбол, несомненно, великая игра. И сколько бы ни появлялось новых компьютерных творений на тему футбола, каждое ожидается с большим нетерпением. «Striker'95», в свою очередь, не обманул надежд и чаяний поклонников.

При создании программы «Striker'95» его авторы поставили перед собой конкретную задачу — полностью погрузить потенциального пользователя в мир футбола, предоставив ему при этом максимальные возможности и удобства.

Что же в итоге удалось сделать компьютерным гениям из Великобритании?

Объективно оценивая симулятор «Striker'95», можно сказать, что цель была достигнута не на все сто процентов, хотя в целом игра выгодно отличается от множества своих собратьев, имея массу положительных моментов, которые с лихвой перекрывают некоторые недостатки. Попытаемся отметить основные достоинства игры:

— начальная трехминутная заставка игры представляет собой не что иное, как великолепный видеоклип на тему футбола;

— профессиональный комментарий по ходу всех матчей одного из лучших английских футбольных обозревателей Andy Gray;

— высочайший уровень анимации с большой долей реализма в манере поведения игроков на поле;

— прекрасные видеоролики с участием ведущих футболистов Европы, комментирующие ключевые моменты игры по ходу всех матчей;

— различные спортивные арены, на которых проходят матчи, в том числе предусмотрен вариант игры в закрытом манеже;

— звуковая палитра передает живое дыхание стадиона с песнями, криками, аплодисментами и т.д.;

— возможность игры за одну из более трехсот национальных и клубных команд;

— проведение различных турниров, таких как чемпионаты и кубки стран, международные лиги, кубок мира и т.д.;

— более пяти тысяч игроков с индивидуальными характеристиками по многим параметрам и личными портретами;

— возможность редактирования всех команд и игроков;

— возможность создания собственной команды **«DREAM TEAM».**

И этот список можно было бы продолжить дальше.

Перейдем, однако, к описанию игрового мира «Striker'95».



После запуска программы для скорейшего попадания в основное меню нажмите клавишу **SPACE.** Меню игры состоит из шести пунктов. Рассмотрим каждый из них в отдельности:

FRIENDLY MATCH — товарищеский матч

Войдя в этот пункт меню вы попадаете в меню выбора команд.

SELECT TEAMS — здесь вам предстоит выбрать команду для себя и соперника из девятнадцати групп, разделенных по территориальной и национальной принадлежности. Приведем этот список полностью с указанием количества команд в каждой группе:

— **EUROPEAN** (Европа) — 30 национальных сборных;

— **AMERICAN** (Американский континент) — 18 национальных сборных;

— **ASIAN** (Азия и Океания) — 18 национальных сборных;

— **EAST** (Ближне-Восточный регион) — 14 национальных сборных;

— **INDIAN** (Карибский бассейн) — 6 национальных сборных;

— **AFRICAN** (Африка) — 16 национальных сборных;

— **BELGIAN** (Бельгия) — 20 клубных команд;

— **DUTCH** (Дания) — 20 клубных команд;

— **ENGLISH** (Англия) — 20 клубных команд;

— **FRENCH** (Франция) — 20 клубных команд;

— **GERMAN** (Германия) — 20 клубных команд;

— **ITALIAN** (Италия) — 20 клубных команд;

— **JAPANESE** (Япония) — 20 клубных команд;

— **POLISH** (Польша) — 20 клубных команд;

— **PORTUGUESE** (Португалия) — 20 клубных команд;

— **SCOTTISH** (Шотландия) — 20 клубных команд;

— **SPANISH** (Испания) — 20 клубных команд;

— **WELSH** (Уэльс) — 20 клубных команд;

— **FUN (группа вымышленных команд)** — 13 команд.

Завершив выбор команд и нажав **CONTINUE,** вы попадете на следующий экран с четырьмя опциями:

PLAY GAME — начать матч;

TEAM 1 FORMATION — построение команды, в которое входят следующие позиции:

— **FORMATIONS** — выбор расстановки игроков на поле в зависимости от тактики и силы соперника. Предлагаются такие варианты:

4—2—4;	**4—3—3;**
4—4—2;	**2—3—5;**
5—3—2;	**3—5—2;**
1—4—3—2;	**5—4—1;**

— **STRATEGIES** — стратегия командных действий:

NORMAL — игра без ярко выраженной тактики;

DEFEND — игра от обороны;

CAUTIOUS — осторожная тактика;

ATTACK — тактика с акцентом на атаку;

BREAK AWAY — тактика использования длинных пасов;

OPEN — открытый, тотальный футбол;

— **SWAP PLAYER** — замена игроков в стартовом составе;

TEAM 2 FORMATION — аналогично предыдущей опции по отношению ко второй команде;

MAIN MENU — отмена начала матча и выход в основное меню.

Прежде чем мы перейдем к рассмотрению второго пункта основного меню, хотелось бы пояснить следующее. Все рассмотренные выше позиции в точности повторяются во всех предлагаемых в игре турнирах, начиная с пункта **SELECT TEAMS**.

Перейдем ко второму пункту основного меню, который носит название —

COMPETITIONS — соревнования

Здесь вам будет предложено на выбор участие в различных видах соревнований, таких как:

CHAMPIONSHIP — турнир, проводящийся по кубковой системе, то есть, проигравшая команда выбывает. В нем принимают участие тридцать две команды, за четыре из которых вы можете играть;



LEAGUE — соревнование, в котором матчи проводятся по круговой системе. Лигу вы создаете сами. В ней может быть любое количество команд, но не менее четырех и не более тридцати двух;

KNOCKOUT — турнир, проводящийся по системе плейоф, где участвуют тридцать две команды. Играть можно за любое количество команд;

WORLD CUP — схема соревнования в точности соответствует формуле проведения Кубка Мира по футболу. В розыгрыше Кубка участвуют двадцать четыре команды, разбитые на шесть подгрупп.

Во всех соревнованиях результаты матчей, в которых вы не принимаете участие, симулируются компьютером, а также существует возможность сохранения игры — **SAVE GAME,** в одном из четырех слотов. По окончании каждого турнира победителю вручается соответствующий приз, изображенный в красочном видеофрагменте.

Следующий пункт основного меню —

PRACTICE — практика

Вам предлагаются на выбор два варианта тренировок:

SHOOT OUT — оттачивание ударов с одиннадцатиметровой отметки и, соответственно, повышение мастерства голкипера при пробитии пенальти;

FIELD PRACTICE — свободная практика с мячом игроков вашей команды при отсутствии полевых игроков соперника.

Четвертый пункт основного меню —

OPTIONS

Включает в себя режимы, определяющие некоторые технические моменты программы. Всего их шесть:

MUSIC — включение/выключение музыкального сопровождения;

VIDEO — включение/выключение видеофрагментов, сопровождающих ключевые моменты матчей;

COMMENTARY — включение/выключение комментаторского канала;

OUTDOOR/INDOOR GAME — выбор места проведения соревнований. Первый вариант — естественный зеленый газон, второй — закрытый манеж с деревянным покрытием. Перед началом всех матчей на экране появляется справочная информация о стадионе, на котором состоится матч. В том числе вместительность данной спортивной арены **(CAPACITY)** и средняя посещаемость

зрителями **(ATTENDANCE).** Здесь же необходимо отметить, что матчи, проводимые под крышей, проходят по несколько видоизмененным правилам, например, отсутствуют угловые удары и ауты;

MATCH LENGTH — продолжительность матча. Она может варьироваться в интервале от двух минут до десяти с интервалом в две минуты;

CONTROLS — выбор метода управления в игре. Возможны три варианта:

— **KEYS ONLY** — исключительно клавиатура;

— **KEYS JOYSTICK** — и клавиатура, и джойстик;

— **TWO JOYSTICK** — два джойстика.

В двух последних пунктах предусмотрена калибровка джойстика.

Следующий пункт основного меню, предусматривающий творческий процесс, носит название —

EDIT TEAMS — редактирование команд

В связи с тем, что создатели игры по финансовым соображениям не могли использовать реальные имена, фамилии игроков и названия клубов, этот пункт меню имеет исключительно важное значение для истинных ценителей футбола. Правда, авторы позаботились о том, чтобы труд по редактированию не был слишком тяжел. Они всего лишь на одну-две буквы изменили названия команд и имена игроков. Так что, немного терпения и усидчивости, и вы будете играть за реальные команды с реальным составом игроков. Для этого, нажав **EDIT TEAMS** и попав в **SELECT TEAMS,** выбираем команду, подлежащую редактуре, и начинаем поэтапную работу.

EDIT TEAM SQUAD — редактирование игроков команды, в которое входят:

— **EDIT PLAYER** — выбор футболиста, подлежащего редактированию;

— **SWAP PLAYERS** — выбор/замена игроков стартового состава и запасных;

— **EDIT FACE** — изменение портрета футболиста по следующим чертам:

CHANGE HEAD — форма головы;

CHANGE EYES — глаза;

CHANGE NOSE — нос;

CHANGE HAIR — прическа;



— **EDIT NAME** — изменение имени игрока.

Отметим, что каждая команда состоит из шестнадцати футболистов, каждый из которых имеет неизменяемый рейтинг по шести характеристикам:

— **KICKING** — удар;

— **SPEED** — скорость;

— **HEADING** — игра головой;

— **TACKLING** — действие в отборе мяча;

— **STAMINA** — выносливость;

— **STRENGTH** — сила.

Рейтинг футболистов достаточно серьезно отражается на общей силе команды, поэтому не забывайте об этом, выбирая тактические схемы на игру.

— **EDIT TEAM NAME** — изменение названия команды.

EDIT KIT — выбор цветов спортивной формы футболистов для домашних матчей **(HOME KIT)** и на выезде **(AWAY KIT)** по следующим предметам экипировки:

— **SHIRT COLOUR** — цвет футболки;

— **SHORT COLOUR** — цвет шорт;

— **SOCK COLOUR** — цвет гетр.

TEAM SETTINGS — ввод начальных установок тактических построений команды:

— **FORMATIONS** — схема расстановки игроков;

— **STRATEGIES** — стратегия команды;

— **SWAP PLAYER** — определение основного состава.

ANOTHER TEAM — выход в **SELECT TEAMS** для выбора другой команды, подлежащей редактированию.

Шестой и последний пункт основного меню —

LOADGAME — восстановление ранее сохраненного турнира

На этом мы закончим разбор многочисленных игровых меню и перейдем к изучению способов управления «Striker'95».

УПРАВЛЕНИЕ ДЖОЙСТИКОМ

Курсоры — направление движения футболиста и задание направления полета мяча во всех нижеперечисленных случаях.

Игрок без мяча:

А — подкат или отбор мяча головой в зависимости от позиции;

В — ускорение движения игрока.

Игрок с мячом:

В — различные виды ударов, длинный пас, навес, игра в одно касание;

А — ускоренное движение с мячом (в этом режиме показатель выносливости футболиста быстро уменьшается);

А/В — пас партнеру в заданном направлении (в начале нажимается кнопка **А,** затем **В**).

Вбрасывание мяча из-за боковой линии поля:

В — вброс мяча по высокой траектории;

А — вброс мяча по низкой траектории.

При владении мячом голкипера:

А — нацеленный пас рукой;

В — удар по мячу ногой.

(Если мяч долгое время не вводится в игру, это происходит автоматически.)

Выполнение ударов со стандартных положений (угловые, штрафные, свободные удары):

В — удар;

А — сканирование траектории полета мяча.

При выполнении стандартных положений на экране появляется траектория полета мяча, изменение которой происходит с помощью курсоров.

Пенальти — при выполнении пенальти на экране появляется стрелка, двигающаяся слева-направо. Необходимо нажать кнопку **В** в тот момент, когда стрелка будет в самом выгодном положении для удара по воротам. В случае, если пенальти пробивается в сторону ваших ворот, управление голкипером производится курсорами и кнопкой **В.**

УПРАВЛЕНИЕ КЛАВИАТУРОЙ

Движениям джойстика для первого игрока на клавиатуре соответствуют клавиши — **LEFT, RIGHT, UP, DOWN,** для второго — **Q, A, O, P.**

Кнопке **А** джойстика для первого игрока соответствует на клавиатуре клавиша **PAGE UP,** а для второго — клавиша **CTRL.**



Кнопке **B** джойстика для первого игрока соответствует клавиша **PAGE DOWN,** для второго — **SPACE.**

Дополнительные клавиши управления:

R — служит для вызова на экран радарной карты футбольного поля, показывающей позиции игроков в данный момент. В стандартных положениях карта возникает автоматически;

F — показывает портреты игроков в стандартных ситуациях, дабы идентифицировать их;

M — пауза в игре, вызывающая на экран сравнительную таблицу статистики матча по следующим пунктам:

— **POSSESSION** — время владения мячом;

— **CONSECUTIVE PASSES** — точные пасы;

— **FREE KICKS** — свободные удары;

— **YELLOW CARDS** — желтые карточки;

— **RED CARDS** — красные карточки;

— **SHOTS ON GOAL** — удары в створ ворот;

— **PENALTIES** — количество назначенных пенальти.

Нажав клавишу **M** еще раз, вы вернетесь в игру;

F1 — повтор последнего момента игры;

F3 — уменьшение размеров картинки на экране для увеличения скорости игры на медленном PC;

F4 — увеличение размеров игрового окна;

1 — замены (для первого игрока);

8 — замены (для второго игрока);

2 — изменение схемы расстановки игроков на поле во время матча (для первого игрока);

9 — изменение схемы расстановки игроков на поле во время матча (для второго игрока);

3 — изменение тактики команды по ходу матча (для первого игрока);

0 — изменение тактики команды по ходу матча (для второго игрока);

ESC — выход из игры (при этом игра не сохраняется, и вам засчитывается поражение).

В заключении хочется поделиться некоторыми впечатлениями и дать пару советов по ходу ведения матчей.

Приятно отметить, что управление очень удобно, игроки послушны, легко комбинировать и выполнять удары со стандартных

положений. Во время игры на экране возникает масса полезной информации о текущем времени, счете и отличившихся футболистах. Хорошо помечен игрок, владеющий мячом. Но существуют некоторые сложности в организации атаки от своих ворот, так как вратарь не слишком далеко вводит мяч в игру. Основная масса голов забивается добавками после сильных нацеленных ударов. Огромное место нужно уделить технике подката. Это самое мощное оружие в игре. Не стоит забывать, что физические кондиции игроков в течение матча падают, и играть становится гораздо сложнее. Обратите внимание на выбор построения игроков и стратегии на матч, если игра не пошла, попробуйте изменить их. Рекомендуем попробовать поиграть в режиме **INDOOR GAME,** вы получите удовольствие и необычные ощущения.

Одним словом, попытайтесь создать себе радость реального футбольного состязания, улучшайте свои навыки и оттачивайте мастерство.

А описание игры «Striker'95» мы закончим цитатой одного известного человека, памяти которого и посвятили авторы эту игру: «Многие люди думают, что футбол — это вопрос жизни и смерти. Я с ними не согласен. Я считаю, что это намного более серьезнее».

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Striker'95
Год: 1995
Фирма: Time Warner Interactive
Размер на CD: 82 Mb
Игроков: 1—2
Управление: клавиатура, джойстик

SUBWAR 2050



«Только подводные лодки позволяют морям по-прежнему быть полностью свободными. Эра субмарин, как главного оружия в море, началась. Теперь они стали инструментом, несущим невероятную ядерную мощь, держащим под угрозой города, индустрии и народы, населяющие берега, находящиеся в радиусе действия лодок. Кроме того, это невероятно мощный корабль, обладающий достаточными средствами для уничтожения любого, сколь угодно большого флота на поверхности.

Пятьсот лет назад, прежде чем корабли-пионеры вышли в большие воды, океаны были пустынны и являлись единственной частью земного шара, где человек не расположил свои военные силы.

В будущей войне они также могут показаться пустыми, не имеющими на поверхности ни торговых кораблей, ни боевых, которые так долго защищали его территории от вторгающихся.

Но описанная пустота окажется иллюзией, так как океанские глубины будут насыщены новыми подводными боевыми кораблями, большими и малыми, каждый их которых будет совершенным...»

Джон Киган, 1988

Действие необычайного и во многом уникального симулятора «Subwar 2050», выпущенного фирмой «Microprose» в 1993 г., перенесет вас на полсотни лет вперед в теперь уже совсем недалекое будущее.

В 2050 г. корпоративные войны стали неотъемлемой частью бизнеса. Исторические прециденты этому уже были: в начале восемнадцатого века английские, датские и французские восточно-индийские компании начали настоящие войны друг против друга, нападая на корабли, мошенничая, похищая контракты и так далее.

В 2050 г. обстановка сложилась примерно такая же, но в куда больших размерах. Везде, где пересекались интересы двух или более компаний, возникал конфликт. От улиц Лондона и Пекина до орбиты Земли и глубин Тихого океана, там, где есть торговля, разгоралась война и появлялись наемники, действующие на стороне той или иной компании.

Войны корпораций начинались по одной причине — деньги. Они боролись за товары, за сферы влияния и территории, на которых происходила реализация продукции. Они разрушали рынки, права на разработку полезных ископаемых и все остальное. Финансовые трюки, пропаганда, компьютерные вирусы были таким же оружием, как пушки, пули и бомбы. Убийства, похищения, саботаж и промышленный шпионаж повсюду были вполне обычным явлением. Настоящие боевые действия происходили постоянно,

но они были несколько ограниченными, так как все участники конфликтов не испытывали желания уничтожать друг друга полностью, ведь приз в данной войне — противник, а корпорации интересовались в первую очередь продукцией и всем, что с ней связано. Существовали и другие правила — избежать всеми способами откровенной резни. Более того, мирные жители оставались в относительной безопасности, даже находясь в центре боевых действий. Правительства были абсолютно беспомощны и не могли остановить процесс корпоративных войн, так как в противном случае, бойкот со стороны корпораций мог легко разрушить экономику стран — участниц конфликтов.

В некоторых частях планеты вражда между компаниями была зарегистрирована и легализована, давая правительствам возможность заявлять, что они, дескать, защищают невинных жителей. Однако реальность была другой — президенты и премьер-министры уходят, они дешевы и недолговечны, а торговля бессмертна.

Большинство корпораций имеют свои службы безопасности, состоящие из солдат, ниндзя, уличных самураев и различных наемников. Некоторые компании, такие как «Texas Rangers, Inc.», «Melara & Pinkerton» и «The Sword & Shield Society», специализируются на подготовке солдат и поддержке их в войнах между другими фирмами. Таким образом был создан настоящий рынок наемников, предоставляемых корпорациям для защиты своих военно-экономических интересов. Хороший воин может заработать очень много, но это связано с большим риском.

Одним из таких наемников вам и предлагают стать создатели игры.

«Subwar 2050» — это симулятор небольшой одноместной суперскоростной подводной лодки, скорее глубинного истребителя, выполняющего под водой и, в зависимости от сложившейся ситуации, на поверхности поставленную боевую задачу. Практически ничего подобного в компьютерных играх до «Subwar» не было. Конечно, фаны, особенно космических боевых симуляторов, найдут в данной программе много общего со своим любимым жанром. Это и не удивительно, сходство действительно есть. Но не более того. На наш взгляд, «Microprose», опустившись в океанские глубины, может положить начало новому направлению имитаторов — подводному. (Речь в данном случае не идет о подводных лодках, так как это программа с «Aces of the Deep» или, допустим, «Seawolf» ничего общего не имеет.)

Перед вами кокпит истребителя и вид непосредственно «из глаз» пилота на окружающий подводный мир. Все управление кораблем осуществляется одним-единственным человеком (тем самым наемником, о котором уже шла речь выше). Чтобы получить доступ к любому агрегату или системе корабля, вам не нужно связываться с помощниками или другими членами экипажа, которого у вас просто нет. Есть только напарники, **WINGMAN,** но они находятся на других истребителях, правда, на связи с вами. Так что при

необходимости вы можете отдать им определенные приказы, направленные на совместное выполнение боевого задания.

Ваш подводный корабль доверху загружен разным электронным оборудованием. Панель управления содержит массу полезной навигационной и боевой информации. Разобраться во всем этом многообразии достаточно сложно, но, поняв, как применять на практике ту или иную систему, управлять этим чудом техники XXI века становится на самом деле довольно просто. Так что слишком запутанным «Subwar» не назовешь. Все сделано по уму и для максимального удобства пользователя. Корабль чрезвычайно маневренный, абсолютно послушный рулям. Системы слежения, обнаружения и захвата, ведение огня и противоторпедной защиты надежны и эффективны. Единственное, чего на практике не достает вашему кораблю — прочности корпуса. Он не долговечен, и на толщину брони полагаться ни в коем случае не стоит.

Что касается графики, игра сделана выше всяких похвал. Трехмерный синтез великолепен. Все объекты абсолютно объемны и тщательно прорисованы не только на дисплеях слежения, но и в реальном бою. Скроллинг быстрый и плавный. Более того, постоянно есть ощущение того, что вы находитесь именно под водой. Это достигается чисто оптическими эффектами — специфическим изменением размеров объектов на глубине, преломлением солнечных лучей, плавным изменением окраски воды в зависимости от глубины погружения, особенностями передвижения кораблей и многим другим. (При условии, что вы располагаете быстрым и мощным компьютером. Требования к нему высоки, но качество графики делает этот момент необходимым.) При всплытии на поверхность реализма несколько меньше, но игровые объекты сохраняют всю свою прелесть.

Основное меню «Subwar 2050» выполнено в виде командного пункта, с которого происходит управление боевыми действиями.

Перемещение курсора по экрану вызывает появление на верхнем табло надписей, означающих ту или иную опцию. Щелчком левой кнопки мыши или нажатием **ENTER** вы переходите в соответствующий режим. Отмена осуществляется правой кнопкой или **ESC.**

Сверху вниз, слева направо:

NEW CAMPAIGN — начало новой кампании;

EXIT TO DOS — выход в DOS;

GAME OPTIONS — настройка игровых параметров;

SIMULATED COMBAT — одиночный учебный бой на тренажере;

PILOT ROSTER — список пилотов;

MISSION BRIEFING — получение боевого приказа;

CONFIGURE SUBS — дооснащение подводного корабля;

BEGIN MISSION — переход непосредственно к выполнению очередного задания.

Рассмотрим подробно все игровые режимы.

GAME OPTIONS

Перед тем, как приступить собственно к игре, необходимо произвести настройку основных игровых параметров. В меню опций вам предлагают:

CONTROL — выбор устройства, с помощью которого будет осуществляться управление:

— **KEYPAD** — клавиатура;

— **MOUSE** — мышь;

— **JOYSTICK** — джойстик.

Выбор производится нажатием курсора на левую кнопку соответствующей строки. На кнопке справа появляется символ используемого вами устройства. С ее помощью вы можете откалибровать джойстик или отрегулировать чувствительность мыши **LOW, MED, HI.**

TERRAIN — способ отображения поверхности рельефа дна:

— **WIREFRAME** — наиболее простой, представляющий из себя только схему, «проволочный каркас». Естественно, такая картинка крайне условна и предназначена для медленных компьютеров, чей производительный ресурс по объему оперативной памяти и быстродействию ограничен («Subwar 2050» вообще достаточно требовательна к аппаратной части);

— **PLAIN** — плоскостное изображение, состоящее из равных, гладких фрагментов. Дает представление об изобразительном потенциале игры, но только в некоторой степени;

— **TEXTURED** — оптимальный графический режим для быстрых машин с тщательнейшей детализированной прорисованной поверхности и рельефа, как в целом, так и отдельных сегментов.

OBJECTS — способ отображения игровых объектов: подводных кораблей, торпед и так далее... Варианты те же:

— **WIREFRAME;**

— **PLAIN;**

— **TEXTURED.**

SUB COLLISIONS — включение/выключение режима столкновения объектов под водой. Его наличие придает игре значительно больше реализма. Удары при этом сопровождаются гулким металлическим звуком.

3D DISPLAY — режим детального просмотра всех объектов, находящихся под водой, независимо от их происхождения и принадлежности:

— **ALL OBJECTS** — в поле зрения попадают абсолютно все «предметы;

— **ONLY CONTACTS** — только те, которые захвачены системой слежения вашего корабля.



ENEMY SKYLL — уровень подготовки и мастерства вашего противника. Иными словами, степень сложности игры:

— **LOW;**

— **MEDIUM;**

— **HIGH** (максимальный).

SCREEN ZOOM — включение/выключение режима изменения экрана.

Окончательный выбор параметров подтверждается нажатием клавиши в правом нижнем углу панели **OPTIONS.** Отказ от сделанных замен — щелчок правой кнопки мыши или нажатие **ESC.** (С ее помощью в меню **GAME OPTIONS** можно войти в любой игровой момент.)

SIMULATED COMBAT

В этом режиме вы можете освоиться с управлением подводным кораблем, особенностями навигации и боя, используя специальный тренажер. К сценарию игры он отношение не имеет, а служит лишь средством безопасной и удобной тренировки. Результаты, как удачные, так и не очень, никак не отразятся на вашей карьере подводного пилота-истребителя.

Бой достаточно интересен, довольно близок к реальности. Но есть и некоторые послабления, в частности, неограниченный боекомплект.

К сожалению, в игре отсутствует произвольное «проектирование» игровой ситуации. Иными словами, нельзя создать учебный бой по собственному сценарию. Но существенным недостатком это не назовешь, так как предлагаемые авторами боевые кампании и без того достаточно насыщены разнообразными миссиями.

PILOT ROSTER

Для того, чтобы начать карьеру, вам необходимо выбрать одного из восьми предлагаемых пилотов. Никакими специфическими особенностями они не обладают. Это всего лишь абстрактные единицы **PILOT ONE, TWO** и так далее. Впрочем, вы можете ввести свое имя, использовав верхнюю клавишу со стрелкой на

панели **ROSTER.** Выбор подтверждается нажатием **ENTER.** Следующая кнопка даст возможность выбрать приглянувшийся вам портрет пилота (из десяти предлагаемых). Клавиша с изображением медали — награды, которые вам еще предстоит получить в будущем. Нажатие нижней кнопки — и созданный вами персонаж входит в игру.

Информация на панели **PILOT ROSTER:**

NAME — выбранное имя;

CASH — количество заработанных денег за удачно пройденные эпизоды. Поскольку вы наемник, каждый успех поощряется материально. Чем лучше вы выполнили задание, тем увесистей становится ваш кошелек. Впрочем, реального применения ему вы не найдете. Деньги в данном случае — эквивалент набираемых очков, не более. Если в ходе боя вы гибнете, вместо денег в списке пилотов в строке **CASH** появляется аббревиатура **KIA** — погиб при исполнении. При этом данный персонаж ни для одной из кампаний больше использоваться не может.

CAMPAIGN — название кампании, которую вы проходите в данный момент.

MISSION — номер и название очередной, еще не пройденной миссии в кампании.

NEW CAMPAIGN

Выбрав эту опцию, вы попадаете в меню кампаний. Их пять, включая тренировочную и четыре боевые:

— Северная Атлантика;

— Антарктика;

— Южно-китайские моря;

— Японское море.

Каждая кампания состоит из ряда проходимых строго последовательно миссий. В тренировочной их пять, в Южно-китайской — одиннадцать, в остальных — по девять. Получить доступ к очередной миссии можно, только успешно завершив предыдущую. Но это не касается выбора самих кампаний. Вы можете начинать с любой и перескакивать по собственному желанию из Атлантики в Японское море и наоборот. Однако и здесь есть нюанс — кампании существенно отличаются по степени сложности. Из боевых наиболее просты **NORTH ATLANTIC** и **ANTARCTICA. SOUTH CHINA SEAS** — гораздо тяжелее, а **SEA OF JAPAN** — наиболее сложна.

Поэтому, прежде чем приступить к выполнению заданий в кампании, проиграйте (и не раз) все тренировочные миссии. Они достаточно просты и помогут вам привыкнуть к «новому обору-



дованию». Подробно обо всех эпизодах вашей будущей карьеры и сценариях пяти тренировочных и тридцати восьми боевых миссий мы расскажем ниже в главе «Кампании».

Что касается манипуляций в меню **NEW CAMPAIGN,** они предельно просты — верхняя клавиша позволяет «перелистнуть» кампанию, средняя — прочитать об обстановке, в которой протекает действие. Эта информация расскажет не только о том, на чьей стороне вы воюете, но и что за всем этим стоит.

Нижняя иконка — подтвердить сделанный выбор.

MISSION BRIEFING

Ваша следующая задача — получить-таки боевой приказ. Сделать это можно только на брифинге. Более того, не пройдя его, вы не сможете приступить к выполнению задания. И не рассматривайте брифинг как скучную и бесполезную необходимость. Изучите приказ самым тщательным образом. Это существенно облегчит вам выполнение задачи и оградит от бесполезного мотания по морским глубинам в поисках неизвестно чего. Как правило, все приказы достаточно лаконичны, конкретны и требуют безусловного выполнения. Так, все указанные точки должны быть пройдены, нужные цели обязательно уничтожены, и так далее. Только после этого в ходе боя может появиться долгожданная надпись: **BASE CONTROL. MISSION ACCOMPLISHED.** Это значит только одно — брифинг был не напрасен, приказ вами понят и выполнен правильно.

Помимо ознакомления с боевым заданием, вы имеете возможность разглядеть карту глубин, где красный квадрат — район вашего месторасположения (вторая кнопка сверху на панели **BRIEFING**). Кроме этого электронный дисплей, вызываемый следующей кнопкой, позволит ознакомиться с трехмерной картой районов боевых действий, на которой проложены нужные курсы к точкам, указанным в задании, даны координаты вашего корабля и очередной точки, замеры глубин под килем лодки и нужной цели, тщательно спроецирован рельеф дна не только вблизи района предлагаемых действий, но и вне его. Работать с этой картой поначалу не просто, так как несколько мешает рельефная сетка. Но имея возможность рассматривать ее под любым ракурсом, вы очень быстро почувствуете истинный «вкус электроники».

Информация на карте означает следующее:

— в левом верхнем углу находятся данные вашего корабля:

LAT CO-ORD — широта;

LONG CO-ORD — долгота;

DEPTH — глубина;

— справа внизу — тоже, касающееся первой точки маршрута: **№1,** и содержание первоочередной задачи;

— слева внизу — компас, где:

N — север;

E — восток;

S — юг;

W — запад;

D — глубина;

— справа вверху — шкала глубин. Красные риски — контрольные метки глубины. Желтая строчка — указатель перемещения карты вверх — вниз.

На самой карте указаны точки маршрута — начальная и последующие. Красным нанесены оптимальные курсы движения (кратчайшие и безопасные относительно рельефа дна).

Управление картой осуществляется с помощью десяти кнопок на панели справа. Четыре верхние — перемещения в соответствующих направлениях по горизонтали. Таким образом можно просмотреть очень обширную площадь. Две следующие — установка глубины карты.

Далее, две кнопки — вращение по горизонтали относительно центра по часовой стрелке и против. Последние клавиши со стрелками вверх и вниз — изменение угла, под которым рассматривается карта.

Еще четыре кнопки, находящиеся ниже — стандартный набор для «Subwar»:

— прочитай текст приказа;

— фотография;

— «меню» глубин;

— подтверждение выбора и возврат на командный пункт.

CONFIGURE SUBS

В этом меню вы имеете возможность поближе ознакомиться со своим собственным кораблем, его системами вооружения, а также с другими лодками, действующими с вами в контакте. Данный режим содержит большое количество разнообразной информации, вызываемой на экран несколькими функциональными клавишами, расположенными на панели. Однако перед началом миссии некоторые из них не работают. Это связано с тем, что данная панель непосредственно в игре предназначена для осуществления связи между кораблями и отдачи приказов.



А пока можно лишь посмотреть некоторые тактико-технические данные кораблей, участвующих в операции. Используя клавиши с боковыми стрелками на панели, вы переводите курсор с одной лодки на другую, обновляя информацию на экране, где:

TYPE — тип рассматриваемого корабля;

FUNCTION — степень функциональной готовности к бою (в процентах);

ORDERS — отданный приказ. До начала выполнения миссии это, как правило, **STAY IN FORMATION** (стоять в строю);

FORMATION — место, занимаемое кораблем в ваших боевых построениях (всегда слева, справа и так далее...).

Далее практический интерес представляют данные о системе вооружения корабля и его весе, как текущем, так и максимально возможном **WEAPON SYSTEMS.**

Вооружение состоит обычно из нескольких систем. Чаще всего применяются:

— **TORPEDO** — самонаводящиеся торпеды, которые сами производят поиск, захват и атаку целей. Это наиболее мощное и универсальное оружие;

— **ROCKETS** — ракеты. Как правило, на борту их большой запас. После выстрела они неуправляемы, поэтому вести огонь следует с небольшого расстояния, предварительно тщательно прицелившись, используя при этом перекрестье прицела;

— **DECOY** — это не наступательное, а оборонительное оружие — ловушка, защита от вражеских торпед. Отстрелив **DECOY,** вы отвлекаете «внимание» от корабля, а сами уходите в сторону. Помимо всего прочего, **DECOY** образует турбулентные потоки, в которых неприятельская торпеда чувствует себя не очень уютно. С прошествием времени **DECOY** взрываются;

— **MINE** — мины, устанавливаемые в местах вероятного прохождения лодок противника;

— **TRANSPNDR** — транспортный бокс.

Вся эта информация необходима для того, чтобы, в зависимости от характера задания, отдать предпочтение тому или иному виду вооружения.

В связи с этим интерес представляют данные и о грузоподъемности корабля:

TOTAL LOAD WEIGHT — текущая загрузка;

MAX LOAD WEIGHT — максимально возможная.

Если есть «свободный» вес или вас не устраивает набор оружия, нажав на панели кнопку с изображением ракеты, вы можете переоснастить корабль. На экран выведены все системы вооружения с

данными о количестве, уже имеющемся на борту. Переместив курсор на интересующий вас вид с помощью мыши или двух верхних клавиш на панели **CONFIGURE,** нижними кнопками можно уменьшить изначальное количество или увеличить его, ориентируясь на максимальную грузоподъемность корабля. Количество взятых на борт единиц зависит только от веса. Одна торпеда весит 620 кг, ракета — 205, ловушка — 110, транспортный бокс — 510.

Находясь в меню **CONFIGURE SUBS,** вы можете переоснастить только свой собственный корабль. С данными остальных — только ознакомиться.

Правая кнопка внизу панели — подтвердить сделанные изменения и вернуться на командный пункт.

BEGIN MISSION

После всех проведенных манипуляций вам остается только начать миссию. После ее выполнения, независимо от конечного итога (успешного или неудачного), на экран выводится статистическая информация о продуктивности ваших действий:

KILL TOTALS — данные об уничтоженном противнике и погибших дружественных кораблях;

WEAPON PERFOMANCE — информация об израсходованном оружии и точности попадания в цель;

REWARDS DUE — сведения о премировании за успешный бой и прохождении очередной миссии.

Но все это будет в конце, а до этого вам предстоит сражаться с многочисленным, отлично оснащенным и хорошо подготовленным противником. Без досконального знания бортового оборудования, систем навигации, вооружения, дисплея **HUD** и многого другого вам не обойтись.

УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ

Поскольку «Subwar 2050» является симулятором, управление им достаточно сложно. В игре задействовано большое количество клавиш, без знания которых выполнить задачу практически невозможно.

Клавиши видов

F1 — вид вперед из кокпита (пилотской кабины).

F2 — вид вперед без кокпита. Существенно улучшает обзор, но лишает вас большого количества жизненно важной информации, выводимой на приборную панель. Рекомендуем использовать этот ракурс только в момент непосредственной атаки цели, расположенной вблизи вашего корабля.



F3 — вид из камеры, расположенной как бы над кораблем на значительном расстоянии.

F4 — вид на корабль из камеры, расположенной сзади на некотором удалении.

F5 — вид из камеры, установленной на готовом к бою оружиии.

F6 — тактический вид — прямо по курсу, но выше и более масштабно, чем при **F2.**

F7 — обратный тактический вид — тоже, но с противоположной стороны. При этом ваш корабль находится далеко впереди.

F8 — вид с объекта, находящегося с вашим кораблем в непосредственном контакте (захвачен системой слежения).

, — плавный поворот головы пилота влево по борту. Имеет три степени фиксации — по диагонали к курсу движения, перпендикулярно и назад, лицом к креслу.

. — мгновенный возврат головы в положение прямо по курсу.

/ — плавный поворот головы вправо по борту. Степени фиксации те же.

; — посмотреть вперед, приподнявшись над кокпитом. При этом приборная панель смещается несколько вниз. Возврат в обычный режим — повторное нажатие.

V — быстрое переключение режима с видом вперед по курсу движения с панелью управления и без нее.

Все перечисленные виды не являются декоративным украшением. Управлять кораблем и даже вести бой можно, используя любой из них.

Клавиши клавиатуры

LEFT — разворот корабля влево.

RIGHT — разворот вправо.

UP — плавное погружение.

DOWN — плавный подъем к поверхности.

] — увеличение скорости движения (короткое нажатие — увеличение мощности работы двигателей).

[— уменьшение скорости (короткое нажатие — уменьшение мощности).

У вашей подлодки есть балластные танки. Они используются для того, чтобы тихо, не включая движок, подниматься и опускаться:

8 — наполнение балластных танков и быстрое погружение лодки;

9 — нейтральный балласт, фиксация лодки на заданной глубине;

0 — освободить балластные танки, быстро всплыть к поверхности.

Навигация в «Subwar» основана на прохождении в строгом порядке (согласно приказа) определенных точек маршрута **WAYPOINT.** Как правило, их бывает несколько. На карте глубин даны координаты точек, а в реальном действии они представляют собой зеленые треугольники, появляющиеся в пределах прямой видимости на дисплее **HUD.** Тем, кто не помнит, подскажем — **HUD (HEAD-UP-DISPLAY)** это генерируемое компьютером изображение вида «из кабины пилота». При приближении к треугольникам, можно различить точку в центре. Ваша навигационная задача состоит в том, чтобы, обнаружив треугольник **(WAYPOINT),** пройти сквозь его центр. Кокпит вспыхивает на секунду красным цветом, что означает правильность входа. После прохождения очередного **WAYPOINT,** на навигационном дисплее, расположенном в левой части панели управления, появляются координаты следующей точки.

W — переключение данных о точках маршрута. При очередном нажатии на навигационном дисплее появляются координаты предыдущей точки.

1 — вывод на экран консоли с электронной картой. Это один из важнейших стратегических элементов игры. На экране карты отражается важнейшая информация о том, что происходит в районе боевых действий и на значительном расстоянии от него. На карту выводится следующая информация:

— **желтый квадрат** — ваша подлодка;

— **синий ромб** — дружественная цель (другая лодка, пущенная вами торпеда и тому подобное);

— **зеленый ромб** — цель, принадлежность которой неизвестна. Ею может оказаться и объект биологического происхождения, и обломки разбитого корабля, и лодка противника... До тех пор, пока система слежения не идентифицирует цель, отметка на карте будет зеленого цвета;

— **красный ромб** — неприятельская цель (корабль, торпеда и прочее);

— **красные квадраты** — вражеские мины;

— надписи **WP1, WP2...** — место расположения контрольных точек маршрута. Максимальный номер — место, откуда начинается (и там же заканчивается) выполнение задачи;

— **белые точки** — подводные цели на поверхности воды;

— **серые точки** — то же, если ваш корабль всплыл на поверхность.

Две кнопки в правом верхнем углу меняют масштаб сканирования — верхняя уменьшает, нижняя увеличивает изображение. Масштаб можно изменить, используя для этого кнопки **[** и **]** на клавиатуре компьютера.



При значительном приближении цели принимают реальные очертания боевых кораблей.

Цифровая информация на карте в левой части:

— **HEADING** — курс движения вашей лодки;

— **DEPTH** — глубина погружения;

— **CLRNC** — клиренс — расстояние между днищем лодки и поверхностью;

— **SPEED** — скорость;

— **POWER** — мощность двигателя.

Цифровая информация на карте в правой части:

— **верхняя строка красного цвета** — готовое к бою оружие и количество имеющихся к нему зарядов;

— **SONAR** — режим работы гидролокатора — **ACTIVE, PASSIVE, OFF;**

— **RANGE** — дистанция до цели, с которой система слежения вашего корабля установила контакт;

— **SPEED** — скорость цели, находящейся с вами в контакте.

2 — вывод на экран консоли повреждений лодки. Вся жизнедеятельность корабля поддерживается нормальным функционированием восьми систем. При незначительных повреждениях система автоматического ремонта обеспечивает быструю ликвидацию неисправностей. Сложный ремонт в бою не обеспечить, а уничтоженные системы воссозданию под водой не подлежат.

— **HULL STRUCTURE** — структура корпуса лодки. Это важнейший показатель, так как, в отличие от других позиций, разрушение корпуса ведет к неминуемой мгновенной гибели.

— **STBD TURBINE** — правая турбина.

— **PORT TURBINE** — левая турбина.

— **REACTOR** — реактор.

— **WEAPONS SYSTEMS** — системы вооружения.

— **LIFE SUPPORT** — системы жизнеобеспечения.

— **SENSOR SYSTEMS** — гидролокационные устройства.

— **BALLAST SYSTEMS** — система балластных танков.

Выход из строя определенных позиций приводит к невозможности осуществления вашим кораблем соответствующих действий — стрельбы, погружения, маневров и тому подобное.

Нормальному состоянию оборудования соответствует надпись **OPERATIONAL.** Если та или иная система ремонтируется — **UNDER REPAIR.**

Тяжелые повреждения отмечены **MAJOR DAMAGE.** Полное уничтожение устройства — **DESTROYED.**

Информация консоли **DAMAGE CONTROL** дублируется на панели управления в правом нижнем углу.

3 — вывод на экран панели **SHIPSPECS/FORMATION** — общение между кораблями в ваших боевых построениях. Некоторая информация, считываемая с этой панели, уже знакома вам по брифингу, однако, там она была нужна только теоретически. В бою же ее правильное использование переоценить крайне трудно. С помощью этой консоли вы сможете корректировать действия всех сил, находящихся во взаимодействии с вашим кораблем.

Управление осуществляется четырьмя кнопками, расположенными в правом верхнем углу. Клавиши с боковыми стрелками — перевод курсора, а следовательно, и выбор объекта для очередного приказа или просмотра информации о состоянии дружественного корабля (из тех, которые в данный момент находятся на экране дисплея).

Третья кнопка сверху — выбор любого «союзного» корабля для получения данных и отдачи необходимой команды.

Четвертая кнопка — выбор приказа, направленного на совершение вашим партнером нужных вам действий.

Команды передаются следующим образом:

— выберите корабль, которому следует отдать приказ;

— кнопкой выбора установите в строке **ORDERS** (вверху слева) нужную команду;

— **STAY IN FORMATION** — стоять в строю;

— **REMAIN IN POSITION** — остаться в данной позиции;

— **SPECIAL ORDERS** — специальные указания;

— **RETURN TO BASE** — вернуться на базу и так далее...;

— кнопка внизу справа — подтвердить выбранный приказ и передать его на соответствующий корабль.

Нельзя сказать, что ваши напарники — идеальные боевые партнеры. Но прибегать к их помощи все же стоит. Своим огнем они помогут вам решить поставленную задачу, к тому же на некоторое время отвлекут от вас неприятельские силы.

Клавиши управления в бою

S — переключение режима работы гидролокатора:

— **ACTIVE** — работает в максимально возможном активном режиме;

— **PASSIVE** — «щадящий», скрытый режим;



— **OFF** — система отключена.

Активный режим позволяет обнаруживать и идентифицировать цели, расположенные на значительном удалении от вашей лодки. Но впечатление удобства использования сонара несколько портит большая энергоемкость этого устройства и возможность пеленга со стороны противника. Поэтому, если вашей задачей является скрытый проход в определенную зону, сонар должен быть выключен. То же касается и момента атаки вашей лодки противником, когда нужно быстро и по возможности тихо отойти.

BACKSPACE (+) — режим переключения между различными видами оружия для подготовки к бою необходимого в данный момент.

SPACEBAR (-) — стрельба из выбранного оружия. Огонь можно вести только из текущего.

D — отстрел противоторпедных ловушек **DECOY.** При атаке вражеских торпед (о чем свидетельствует предупреждающая надпись и звуковая сирена), вы можете выпустить ловушку с помощью этой кнопки, независимо от того, какое оружие в данный момент готово к бою. Тем самым авторы игры дают вам шанс на спасение в виде экономии нескольких секунд, которые, кстати, могут оказаться решающими. После пуска ловушки на полной скорости уходите в сторону. Надеяться на мощность корпуса лодки не стоит. Два-три серьезных попадания, и вы оказываетесь в списке погибших или пропавших без вести.

M — включение карты на панели управления слева (вместо информации о точках маршрута). Она является копией, но очень мелкой и малоразборчивой, основной картой, выводимой на экран клавишей **1.** Тем не менее, цветовая гамма сохраняется, а цели противника, отмеченные красными точками, видны достаточно хорошо для того, чтобы принять правильное решение (предварительно сверившись с информацией других систем слежения).

H — включение/выключение **HEAD-UP-DISPLAY,** то есть генерированного вида из кабины. Старайтесь никогда не отключать **HUD.** В противном случае получите такое количество проблем, с которыми справиться будет крайне трудно. При этом с экрана монитора исчезнут отметки **WAYPOINT,** идентификационные значки целей, красная горизонтальная линия — искусственный горизонт, позволяющий держать лодку прямо, перекрестье прицела, необходимое для стрельбы ракетами и, также, для контроля угла вертикального наклона лодки. В ходе миссии, когда у вас не будет визуальных подсказок, очень трудно практически определить направление движения корабля по вертикали. Делается это с помощью желтого прицела в центре **HUD.** Одна из его полосок — красная. Это направление ко дну. Если весь прицел окрашивается красным — вы стремительно пикируете, если весь желтый — всплываете.

Цвета целей на экране **HUD** соответствуют общей цветовой гамме «Subwar», где:

— дружественные цели — синие;

— неприятельские объекты — красные;

— неопознанной принадлежности — зеленые.

Ромбы — объект движется, квадраты — стоит на месте.

Помимо соответствующего значка, цель идентифицируется и надписью, благодаря которой вы на огромном расстоянии (если включен сонар) можете распознать ее тип:

SHP — подводный корабль;

TRP — пущенная торпеда;

SBM — подводная лодка;

MNE — мина;

BIO — объект биологического происхождения и так далее.

Таким образом, лишившись **HUD,** вы обрекаете себя на мучительный процесс визуального распознавания цели или используя систему слежения.

ENTER — переключение целей, находящихся с вашим кораблем в непосредственном контакте. (В том случае, если цель групповая, состоящая из двух, трех и так далее объектов.)

4 — режим просмотра объектов, находящихся в контакте и прочих. С его помощью вы можете детально рассмотреть захваченную сонаром цель с любой стороны, используя значительное увеличение. Кнопки с боковыми стрелками на консоли — переключение на следующий объект из тех, которые, возможно, будут встречены в дальнейшем.

Дополнительные клавиши

R — изменение уровня детализации в зависимости от быстродействия вашего компьютера. Фактически дублирует режим **TARRAIN** в **GAME OPTIONS.** Каждое нажатие данной кнопки изменяет степень прорисовки поверхности **WIREFRAME-PLAIN-TEXTURED.**

P — пауза в игре. Выход — повторное нажатие. Этот режим, так же, как и предыдущий, действует только в тот момент, когда вы находитесь в кокпите корабля.

SHIFT + A — сжатие времени. Когда вам необходимо преодолеть значительное расстояние до следующей контрольной точки или до очередной цели, чтобы сократить затрачиваемое время, используйте данную комбинацию клавиш. Прежде, чем сделать это, установите правильный курс, глубину и наберите максимальную скорость. После запуска данного режима все события до первого

нажатия вами любой кнопки будут происходить в несколько раз быстрее. Используйте возможность **ACCELERATED TIME ON** осторожно, чтобы не проскочить мимо цели, не нарваться на нежелательного врага или не наскочить на мину. Обычно ускорение используется до следующих моментов: смена курса, изменение скорости, выстрел, достижение контрольной точки, столкновение с дном или объектом.



SHIFT + E — катапультирование с помощью специальной аварийной камеры **(EJECT SEQUENCE).** Этот режим принципиально важен, так как в случае, если ваша жизнь находится под явной угрозой, вы можете быстро покинуть поле боя. Правда при этом миссия останется невыполненной, но зато и жизнь вашего пилота, а вместе с ней и возможность продолжить в дальнейшем за него игру сохраниться. В противном случае вместо денежного вознаграждения вы погибнете **(KIA).** Однако и этой спасательной опцией следует пользоваться осторожно. Если поблизости будут корабли противника, вас могут взять в плен, и для «своих» вы окажетесь пропавшим без вести **(MIA),** что также не даст возможности продолжить игру за данного пилота в дальнейшем.

SHIFT + Q — в принципе это тоже самое, только вы прерываете миссию мгновенно без катапультирования и риска быть захваченным в плен. Игра при этом переходит в режим основного меню (Командный пункт).

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Приборная доска в «Subwar» чрезвычайно насыщена информацией, имеющей исключительно практический характер. То есть, без знания того, что изображено на ней, невозможно ни правильно перемещаться, ни вести бой.

Наверху в центре находится небольшой дисплей, содержащий следующие данные:

— **верхняя цифра** — курс, по которому движется ваш корабль. Стрелки слева или справа показывают, в какую сторону нужно разворачиваться, чтобы правильно выйти к очередной контрольной точке;

— **посередине слева** — скорость в настоящий момент;

— **посередине справа** — мощность, с которой работает двигатель вашей лодки;

— **внизу** — глубина погружения.

Навигационный дисплей, расположенный на панели справа:

— **WAYPT** — номер контрольной точки, к которой необходимо добраться в первую очередь;

— **BEARING** — направление на цель (Waypoint);

— **RANGE** — дистанция до точки;

— **DEPTH** — глубина точки;

— **TIME** — время с момента начала выполнения задания;

— **CLRNC** — расстояние между дном и вашей лодкой.

Нажатием кнопки **M** вместо навигационного дисплея на панель управления выводится карта.

В случае, если ваш корабль атакован врагом и получил серьезные повреждения, левый экран начинает мигать аварийными красными подписями, предупреждающими о неполадках.

Дисплей боя, расположенный на панели справа:

— **WEAP 0, 1, 2...** — последовательные номера бортового оружия, готового к применению;

— **TORPEDO, ROCKETS...** — какое конкретно вооружение может быть использовано в бою;

— **READY** — полная готовность боевой системы;

— **ARMING** — сигнализация о произведенном выстреле (перезарядка длится всего несколько мгновений);

— **SONAR** — режим работы гидролокатора.

Центральный дисплей панели управления (экран контактов). На нем появляется информация о целях, захваченных системой слежения и наведения вашего корабля:

— **NO CONTACT** — если целей поблизости нет;

— **CONTACT** — цель захвачена и идентифицирована.

В зависимости от количества объектов (групповая или одиночная), дисплей выдает информацию: **1, 1** из **2, 1** из **3** и так далее.

— **TYPE** — тип захваченной цели. Здесь указывается, что именно: подводная лодка, надводный корабль, мина, биологический объект (акула, скат) и прочее, захвачено системой слежения.

Рассмотреть объект визуально можно, использовав кнопку **4.**

— **RATING** — принадлежность цели:

FRIENDLY — дружественная;

ENEMY — противник;

UNKNOWN — неопознанная.

— **BEARING** — ваше направление на данную цель.

— **COURSE** — курс движения захваченного объекта.

— **SPEED** — скорость, с которой он перемещается.

— **RANGE** — дистанция между вами и целью.



В правой нижней части панели управления находится несколько контрольных шкал, позволяющих контролировать режимы работы и состояние отдельных систем корабля.

Горизонтальная широкая желтая шкала — степень скрытности движения вашей лодки. Когда дисплей пуст — вы практически невидимы противником. Появление желтой шкалы означает, что вы идете в режиме, позволяющем врагу вас обнаружить. Чем длиннее шкала, тем больше вероятность контакта с неприятелем. Изменение цвета на красный свидетельствует о том, что режим секретности отсутствует полностью.

На данную позицию (кстати, весьма важную для выполнения многих игровых миссий) непосредственное влияние оказывает несколько факторов, но основными «нарушителями тишины» являются двигатель, работающий на высоких оборотах, вследствие чего лодка перемещается с большой скоростью, и активный режим работы сонара.

Ниже, в самом правом углу панели, находится экран визуального контроля за состоянием бортовых систем. Восемь полосок зеленого цвета означают, что все агрегаты, обеспечивающие жизнеспособность корабля, находятся в идеальном состоянии. Расположение полосок по вертикали полностью соответствует выводимой на экран кнопкой **2** консоли повреждений, где:

1 — состояние прочности корпуса;

2 — правая турбина;

3 — левая турбина;

4 — реактор;

5 — системы вооружения;

6 — системы жизнеобеспечения;

7 — гидролокационные устройства;

8 — балластная система.

Если одна из полосок на дисплее окрашивается в желтый цвет, значит соответствующая система повреждена и в настоящий момент автоматически ремонтируется. Красная полоска — агрегат серьезно неисправен, но еще продолжает действовать. Исчезновение индикационной полосы — устройство абсолютно выведено из строя и, следовательно, не функционирует.

Почаще обращайте внимание на этот малоприметный дисплей. Он мгновенно подскажет вам, что делать можно, а что — нельзя.

Например, вы приготовились к атаке, долго преследуя вражескую цель. Наконец вышли на нужный курс, сблизились и... ни ракеты, ни торпеды не реагируют на стартовые команды. А все предельно просто — система вооружения уже давно выведена из строя, о чем свидетельствует отсутствие соответствующей индикационной

шкалы на дисплее повреждений. Тоже относится и к многочисленным другим возможным вариантам.

ПРАКТИЧЕСКАЯ НАВИГАЦИЯ

— Просмотрите карту и схему глубин.

— На навигационном дисплее определите координаты очередного **WAYPOINT** (направление, глубину и дистанцию).

— Оцените ваши собственные координаты (курс и глубину).

— Разверните корабль точно по направлению к **WAYPOINT.**

— Запустите двигатель и начинайте движение.

— Если расстояние велико, включите сжатие времени (но следите за окружающей обстановкой, чтобы не напороться на мины и прочие неприятности).

— При подходе к **WAYPOINT** выключите сжатие времени.

— Пройдя точку, сверьте новые координаты **(WAYPT 2-)** и разворачивайтесь по направлению к ней.

— Откорректируйте глубину и двигайтесь дальше.

ВЕДЕНИЕ БОЯ

Независимо от того, сколько противников находится вокруг вас, атаковать следует в первую очередь отслеживаемую цель. Это поможет вам правильно выйти на курс атаки. (Разумеется, если захваченный объект является неприятельским.)

Однако, ничто не мешает вам вести торпедный огонь по любым вражеским лодкам, находящимся в зоне действия вашего сонара, так как пущенные торпеды наводятся на цель самостоятельно, без вашего дальнейшего участия, независимо от того, есть контакт с неприятелем или его нет. Торпеды сами идентифицируют цель на принадлежность и атакуют только врага. Дистанция между вами и поражаемым противником может быть достаточно большой. Ракеты, имеющиеся в вашем арсенале, неуправляемы. Поэтому, прежде чем атаковать, используйте сонар для определения принадлежности объекта. Выстрел производите с минимального расстояния, совместив перекрестье прицела с силуэтом неприятеля. Только в этом случае атака будет продуктивной.

Об использовании оборонительных средств, таких как противоторпедные ловушки и мины, мы уже достаточно говорили в разделе, посвященном бортовому оружию.

Поиск должен осуществляться с использованием гидролокатора и дисплея контактов. При захвате системой слежения вражеского объекта, маневры осуществляются аналогично навигационным

правилам прохождения контрольных точек. Разница заключается только в том, что вам при заходе на цель необходимо вносить поправку относительно изменения курса, скорости и глубины погружения самого неприятеля. В остальном порядок действий остается неизменным.



Обращайте внимание на подсказки, которые время от времени передаются с борта базового корабля или бортовым компьютером. Вовремя среагировав на них, можно избежать многих неприятностей, таких как, например, снижения на недопустимую глубину и прочее...

Последнее напоминание, касающееся выполнения миссий. Если вы не уверены в благоприятном исходе (при серьезных повреждениях вашей лодки или массированном нападении врага), лучше не рискуйте и принудительно прервите миссию. Тем самым вы сохраните жизнь пилоту и сможете играть за него в дальнейшем.

СЦЕНАРИИ «Subwar 2050»

TRAINING

Вам предлагается выполнить пять тренировочных заданий, чтобы протестировать уровень вашего мастерства в пилотировании подводного корабля.

Если вы справились с заданием успешно, «The Sword & Shield Society» примет вас в свои ряды как полноправного пилота и подыщет вам подходящий контракт с какой-нибудь компанией, нуждающейся в подобных услугах. (Строго говоря, и без этого контракт вы получите, так что пугают вас напрасно. Тем не менее, тренировка очень важна. Об этом мы уже упоминали и повторяем еще раз).

TRAINING MISSION 1 — NAVIGATION TEST.

Проследуйте точками 1, 2 и 3, затем вернитесь обратно на базовый подводный корабль.

TRAINING MISSION 2 — WEAPONS TEST.

Идите к точке 3, расстреляйте три подводных цели — макета и возвращайтесь к базовому кораблю.

TRAINING MISSION 3 — DRONE DESTRUCTION.

Проследуйте к точке 2, найдите подводный робот-дрон, уничтожьте его как можно быстрее и возвращайтесь на базу.

TRAINING MISSION 4 — MULTIPLE KILL.

Идите к точке 2. Найдя трех роботов-дронов, уничтожьте их и возвращайтесь назад.

TRAINING MISSION 5 — DEEP DIVE

Дойдите до точки 2. Погрузитесь на глубину, обнаружьте робот, разбейте его и, всплывая, возвращайтесь к базовому кораблю.

Если вы выполните все миссии до конца, руководство компании поздравит вас и пожелает дальнейшей удачной охоты.

ANTARCTICA — THE HOT COLD WAR

Обстановка, на фоне которой вам предстоит выполнять свои миссии.

На Антарктику в течении последних сорока лет претендовало большое количество правительств, но затем инициативу в этой борьбе перехватили фирмы, занимающиеся в этом районе земного шара своим промыслом.

Шесть месяцев назад корабль фирмы «Мицу-Хаги», занимающийся сбором криля, был найден в море Уэдделла. Все члены команды, кроме одного, погибли из-за того, что компания «Рихтер» отказалась предпринимать попытку спасения до того, как фирмы не договорились о цене за эту операцию. Дело в том, что компания «Рихтер» была крайне заинтересована в рыбном промысле в данном районе, а присутствие кораблей «Мицу-Хаги» наносило их промыслу серьезный вред.

Две недели спустя произошел взрыв на рихтеровской буровой установке, при котором погибло сто пятьдесят человек. Вскоре после этого на океанском дне была обнаружена исследовательская подлодка «Рихтер», израсходовавшая всю энергию. Команда была мертва. В свою очередь компания «Мицу-Хаги» потребовала от людей «Рихтера» держаться подальше от их владений. «Мицу-Хаги» объявила, что объем промысла в ближайшее время будет удвоен.

Хоть война и не была еще объявлена, обе враждующие стороны начали нанимать специалистов для будущего ведения военных действий.

Ваш контракт был заключен с «Рихтер Интернейшнл» всего на девять миссий, которые предполагается провести в антарктических водах.

MISSION ONE: SAVE BE WHALE.

Смысл вашего первого задания состоит в том, чтобы «Рихтер» заручилась в будущей войне поддержкой общественного мнения.

Вам нужно разгромить защиту вокруг самой большой тюленьей фермы «Мицу-Хаги» и вывести плененное стадо в открытое море. Стрелять в тюленей ни в коем случае нельзя. Тем не менее, если вы будете атакованы противником, естественно, придется отстреливаться. Вы будете спущены в воду на безопасном расстоянии от объекта носителем подводных лодок **ANTARCTIC HAVEN.** Затем нужно добраться до тюленьей фермы. У вас имеется два сонарных транспондера, с помощью которых можно призывать



тюленей, находясь вне пределах самой фермы. Цель защищена минами различных типов и чувствительной сетью, сдерживающей тюленей. Транспондеры должны быть выброшены, чтобы безопасно вывести тюленей сквозь сеть. После выполнения задания вам необходимо вернуться на **ANTARCTIC HAVEN.**

MISSION TWO: ICEBERG AHOY!

После успеха первой миссии «Мицу-Хаги» хочет отомстить. Ваша следующая задача заключается в том, чтобы эскортировать айсберг, буксируемый к острову Хорнос, расположенному около южных берегов Чили. Там отряд будет передан под охрану другому эскорту. У вас есть напарник, и вы должны стараться избежать неприятностей на протяжении всего маршрута. Буксируемый айсберг должен быть защищен вами любой ценой.

MISSION THREE: RESCUE AT RIG FIVE.

«Мицу-Хаги» все еще сопротивляется вам и даже атаковал подводную платформу, принадлежащую «Рихтер». Экипаж до сих пор находится на платформе и нет никакой возможности покинуть ее. Без сомнения, в районе платформы еще находятся подлодки противника.

Вам нужно предпринять попытку спасти экипаж платформы. На то, чтобы достичь ее и эвакуировать людей, есть всего один час. На всем протяжении маршрута активность врага будет достаточно высока. Вы должны эскортировать спасательный корабль и защищать его в пути.

Точнее, необходимо обеспечить прикрытие экспедиции, после того, как она покинет платформу.

MISSION FOUR: THE KRILLING FIELDS.

«Рихтер» решил, что необходима еще одна атака на «Мицу-Хаги». Вам нужно обнаружить большую команду, собирающую криль, и уничтожить хотя бы одну уборочную машину. «Рихтер» все еще избегает большой войны, и вы должны провести эту миссию незаметно. В идеале все должно быть сделано абсолютно скрытно. Если, все-таки, вас обнаружат, придется уничтожить всех противников.

MISSION FIVE: DEADLINE.

«Мицу-Хаги» и «Рихтер» согласились на временное перемирие и пошли на компромисс. Тем не менее, «Рихтер» назначает вас исполнителем миссии, которая должна, по его замыслу, упрочить позиции компании перед началом действия соглашения. Вы должны пробраться по подземному коммуникационному кабелю между Антарктикой и мысом Горн, пока не достигнете главной ретрансляционной станции. Сам кабель находится под землей, однако усилительные станции расположены в пределах видимости. Когда вы достигните ретранслятора, вам нужно занять позицию вблизи океанского дна, чтобы прослушать сообщение. Переговоры начнутся в полночь, а жизненно необходимо, чтобы вы закончили

миссию до того, как они начнутся. Если «Мицу-Хаги» доложат о какой-либо активности вблизи ретранслятора, переговоры будут прерваны.

MISSION SIX: THE SPY IN THE FRIDGE.

В ходе переговоров «Мицу-Хаги» сообщила «Рихтер», что они перестроили свои ряды и не собираются идти на компромисс. Было потребовано также, что нужно спасти дочь хозяина фирмы, находящуюся в рабочем лагере на ледяной глыбе.

Вам необходимо обнаружить гидролокационной буй, который она выбросит, пройти сквозь льды и, затем, забрать ее.

Однако, есть две проблемы. Во-первых, погода на поверхности становится хуже. Так что, делать все нужно быстро, пока женщина наверху не замерзла. Во-вторых, она ждет вас в строго определенное время перерыва и, если ее не обнаружат, будет вынуждена вернуться к работе.

Также у вас могут возникнуть серьезные проблемы с подводными лодками «Мицу-Хаги», так как район рабочего лагеря усиленно патрулируется.

MISSION SEVEN: TITOE THROUGH THE MINEFIELD.

Следуя информации, полученной от «Мицу-Хаги», «Рихтер» планирует нападение на его основную подводную базу. Она расположена снизу ледовой глыбы. Однако, прежде чем это произойдет, «Рихтер» должен ознакомиться с детальной картой всех сенсоров и минных полей вокруг базы, чтобы можно было обнаружить слабые места или свободные для прохождения коридоры.

Вам нужно пробраться в этот район и идентифицировать все гидролокационные контакты, определив место расположения сонаров. Морское дно покрыто разнообразным мусором и обломками, часть из которых можно использовать, чтобы скрываться. Это также должно быть зафиксировано на карте, требуемой «Рихтер».

Самое главное в задании — оставаться абсолютно незамеченным на всем его протяжении. Если вы, все же, будете обнаружены неприятельскими патрулями, их нужно уничтожить.

MISSION EIGHT: IS THERE ANYBODY OUT THERE?

Информация, которую вам удалось раздобыть в предыдущей миссии, оказалась очень ценной. Теперь у «Рихтер» есть подробный план системы обороны основной подводной базы «Мицу-Хаги». Однако по ходу миссии вы были обнаружены, и разведка докладывает о присутствии неприятельской лодки неподалеку от **ANTARCTIC HAVEN** (вашего несущего корабля). Вам необходимо обнаружить, идентифицировать этот корабль и уничтожить его. Вы будете работать в патруле с двумя партнерами недалеко от базы «Мицу-Хаги». Любые сонарные контакты должны избегаться.



MISSION NINE: ICEBREAKER.

Вслед за предпринятым «Мицу-Хаги» наступлением, вы возглавляете штурмовой отряд как часть большого ответного наступления «Рихтер». Вы должны пройти сквозь безопасный коридор в защитной системе «Мицу-Хаги» и затем запустить ракету в его подводную базу. Возможно, вам не удастся попасть абсолютно точно, но вызванный взрывом разлом льда приведет к тому, что база сорвется со своего места и разрушится! Уничтожайте все корабли противника, с которыми встретитесь.

Если вы закончите и эту миссию успешно, результатом станет полное отступление «Мицу-Хаги» с территории спорного района. Потери, которые понесет противник, никогда не будут восстановлены в будущем. «Рихтер» будет доволен исходом операции и щедро вознаградит вас.

Гильдия Наемников, прослышав о ваших успехах, будет в восторге.

NORTH ATLANTIC — THE TREASURE TROVE

Обстановка вокруг операции.

Две недели назад «Баббейдж Инкорпорейтед» установила тестовую шахту в двухстах милях от берегов Лабрадора в центре района, проданного США и Канадой компании «Вестингфорд», занимающейся тяжелой промышленностью. Хозяева сначала вежливо попросили непрошенных гостей прекратить свои операции в этом районе. Когда стало ясно, что договориться не удасться, «Вестингфорд» начал проводить диверсии против машин «Баббейдж», но агенты были раскрыты и потоплены на их подводной базе. После этого гости нанесли ответный удар — нападение террористов уничтожило офис «Вестингфорд» в Нью-Йорке.

Вскоре шеф службы безопасности «Баббейдж» был обезглавлен «одиноким маньяком», каким-то образом пробравшимся сквозь восемьдесят пять охраняемых этажей.

Три дня назад рекламная команда «Вестингфорд» была расстреляна из проезжавшего автомобиля. Вчера обе фирмы официально зарегистрировали свои отношения, как состояние войны. Страховые компании отказались от страховки того, кто перемещается в радиусе десяти миль от построек этих фирм.

Вас нанял «Вестингфорд» для участия в войне в качестве пилота-подводника.

MISSION ONE: HUNT THE ROBOT.

Стараясь как можно быстрее закончить войну, компания «Вестингфорд» решила, что необходимы быстрые, направленные действия. Ваша первая миссия — атака на одну из основных шахтных станций «Баббейдж». Вы будете спущены в воду с носителя **SPIRIT OF EXCELLENCE.**

Необходимо уничтожить всех шахтных роботов, не привлекая при этом особого внимания к своим действиям.

Если вас раскроют раньше времени, придется защищать себя, вместо того, чтобы попытаться закончить миссию.

Вам не нужно иметь дело со всеми силами врага, но всех шахтных роботов надо уничтожить обязательно.

MISSION TWO: POWER STATION.

«Баббейдж» имеет пять океанских термических генераторов, работающих в Северной Атлантике.

Ваша задача — эскортировать отряд уничтожения к одной из этих станций. В первую очередь вы должны расстрелять все мины вокруг цели и отразить атаки вражеских патрулей, когда команда приступит к работе. После того, как дело будет сделано, отряд покинет область, а вам нужно будет остаться и не дать врагу убрать взрывчатку. За две минуты до подрыва вы получите соответствующее предупреждение, после чего необходимо немедленно покинуть опасную зону, чтобы не пострадать от ударной волны.

MISSION THREE: DAS BOOT.

Разведчики «Вестингфорд» докладывают, что «Баббейдж» очень интересуются морским дном в районе Ньюфаундленда. Возможно, они нашли останки старой немецкой лодки **U,** на борту которой находится золото, серебро и бесценные сокровища искусства, вывезенные в свое время из оккупированной Европы. В этот район была отправлена подлодка, чтобы обнаружить и поднять драгоценный груз с затопленного корабля.

Вам нужно найти немецкую лодку и уничтожить субмарину конкурентов, чтобы «Вестингфорд» мог объявить груз своим.

Вы будете управлять кораблем **POWERS** с одним напарником на лодке **TORNADO.**

MISSION FOUR: THE EXTRACTION.

«Баббейдж» получил помощь от доктора Самуэля Ивэнса, ведущего океанографа мира, который приступил к работе на их исследовательской станции, расположенной на краю континентального шельфа. Вам нужно эскортировать команду подводников до станции, чтобы они нашли доктора и «перевербовали» его на свою сторону. После того, как они проверят каждую секцию, будут установлены взрывные устройства. После получения специального сигнала, вам нужно будет уничтожать все отсеки. Когда доктор будет обнаружен и забран, вы подорвете последний отсек и вернетесь на базу. Вы должны действовать незаметно, так как исследовательская станция защищается ракетами, активируемыми сразу же после вашего обнаружения. Разрушая отдельные секции, вы можете встретить неприятельское сопротивление. Любая вра-



жеская активность должна быть подавлена, а команда аквалангистов вместе с доктором должна уйти целой и невредимой.

MISSION FIVE: SHOOTING MOTHER.

После ваших успешных рейдов по неприятельским станциям, «Вестингфорд» обратил свое внимание на средства поддержки «Баббейдж».

MOTHER ONE — это корабль поддержки, использующийся как в автоматизированных, так и в управляемых людьми шахтах. Вам необходимо атаковать любые подводные лодки врага, пока лодка-робот, начиненная взрывчаткой, не разрушит **MOTHER ONE.** В операции вам будет помогать напарник.

MISSION SIX: MINER FORTY-NINER.

Команда «Вестингфорд» получила информацию о том, что противник готовит серьезную атаку.

Вам необходимо разрушить план нападения и уничтожить все вражеские подлодки. С вами будет один партнер. Нужно избежать гидролокационных контактов с врагом до тех пор, пока они не окажутся в удобной для вашей атаки позиции. Нападать следует только после этого.

Буровая вышка, которую вы охраняете, имеет автоматические защитные системы, но они ограничены в отслеживании противника и нацеливаются только на ближайшую цель. По ходу дела постарайтесь не попасть под огонь своих собственных торпед.

MISSION SEVEN: ROUTINE PATROL.

Вам нужно провести обыкновенное патрулирование вокруг **SPIRIT OF EXCELLENCE,** вступая в бой с любыми обнаруженными вражескими силами. Ходят слухи о том, что «Баббейдж» наняла специальных людей из компании «Melara & Pinkerton», готовящей профессиональных наемников. Вы должны этим обеспокоиться, так как «M&P» готовит настоящих мастеров своего дела, оснащает и экипирует их значительно лучше, чем, если бы это были пилоты «Баббейдж».

MISSION EIGHT: THE NET.

После сорвавшегося нападения на ваш базовый корабль, обе враждующие компании умерили свой боевой задор. Тем не менее, время от времени корабли «Вестингфорд» подвергаются атакам. Было установлено, что слежение за всеми контактами в данном районе «Баббейдж» осуществляет со старого корабля, который раскинул свои электронные сети на значительные расстояния. Вражеские коммуникации должны быть разрушены. Для этого нужно уничтожить их основной узел — сам корабль. Судя по всему, он неплохо защищен. Поэтому, будьте крайне внимательны.

MISSION NINE: RIDE THE TITANIC!

База, обслуживающая шахтных роботов компании «Вестингфорд» в Северной Атлантике, находится неподалеку от места гибели «Титаника».

Вы получаете приказ защитить ее от атак «Баббейдж». По слухам, противник использует устаревшую атомную подводную лодку, чтобы нанести по цели ядерный удар. Вы должны не дать этому свершиться любой ценой. Найдите эту лодку на максимальном удалении от базы и уничтожьте ее. После этого боеголовка окажется на океанском дне, и команда аквалангистов-минеров «Вестингфорд» начнет работу по ее обезвреживанию. Поскольку «Баббейдж» может подорвать боеголовку в любой момент, все операции должны проходить как можно дальше от базы ремонта, чтобы, в случае взрыва, ей был нанесен минимальный ущерб.

После того, как данная часть операции будет завершена, вам требуется вернуться к базе и разрушить находящиеся поблизости «обычные» силы противника.

После завершения этой миссии станет известно о том, что попытка «Баббейдж» применить ядерное оружие привела к концу войны. Конкурент разорился. «Вестингфорд» скупил большую часть их оборудования и разработок, а также права на добычу полезных ископаемых. Агентство по подготовке наемников «M&P» отказалось от сотрудничества с «Баббейдж», но, похоже, из Гильдии Наемников они все равно будут изгнаны за участие в авантюре с ядерным оружием.

А вас за ваши подвиги опять от всей души поздравят...

SOUTH CHINA SEAS — TROUBLE IN PARADISE

Обстановка вокруг предстоящих событий.

Южно-Китайское море было спорными водами сотни лет. Китай, Вьетнам, Индонезия, Филиппины — все они пытались объявить это море своим. Тем не менее оно эксплуатировалось различными способами. Однако у претендентов не хватило ни умения, ни денег для того, чтобы сделать Южно-Китайское море прибыльным.

Тогда этим занялись большие корпорации. Сегодня три компании — «Норинко», «Гранди» и «Маршалл» имеют большой бизнес в этом районе.

Вы заключили контракт с **MARSHALL ELECTRIC.** Хотя в настоящий момент война не объявлена, компании, и, в частности, ваши нынешние хозяева, постоянно увеличивают количество наемников-профессионалов, чтобы укрепить свои силы безопасности.

В этом месяце появилась реальная угроза от некой Гаянской Армии Освобождения, конкретно высказывавшейся против компаний, загрязняющих море. «Маршалл» не боится неприятностей. Все, что вам нужно сделать — это выполнить свой контракт, заключенный на один месяц.



Легкая работа, легкие деньги и никакой войны...

MISSION ONE: THE ECO-WARRIORS.

Ваша первая миссия — обычное патрулирование у электростанции. Задача — идентифицировать все объекты, появляющиеся в этом районе, просканировать и не пропустить в зону, заставив отойти. Силу применять нельзя, за исключением тех случаев, когда имуществу компании «Маршалл» может быть нанесен ущерб. В данном случае имуществом можно смело считать и ваш корабль с пилотом (то есть, с вами). В заданном районе будет большое количество обычных кораблей, принадлежащих фирме. Их нужно распознавать своевременно и не угрожать, а тем более, не обстреливать.

На протяжении всего контракта вашей плавучей базой будет носитель подлодок **GENERATION.**

MISSION TWO: HOIST THE JOLLY ROGER!

Во время выполнения вашего последнего задания вы получили отчаянный зов о помощи (сигнал SOS) от двух судов, атакованных пиратами. Вам нужно найти пиратские корабли, идентифицировать их и не дать им атаковать торговые суда. Как обычно (это политика «Маршалл»), вы не должны открывать огонь до тех пор, пока вас не атакует потенциальный неприятель.

MISSION THREE: DEFENDING THE GEISHAS.

Кроме коммерческой деятельности Южно-Китайское море является местом излюбленного отдыха многих японских бизнесменов. Искусственный остров **GEISHA WORLD** компании «Гранди» — одно из наиболее прибыльных (и злачных) мест на земном шаре.

Между «Норинко» и «Гранди» возник конфликт из-за того, что первая компания считает загрязнение воды вокруг острова прямым ущербом для разведения рыбы не только в прибрежных водах, но и значительно дальше. «Маршалл» согласился предоставить в распоряжение «Гранди» подводные лодки для дополнительного патрулирования вокруг острова по той причине, что «Норинко» объявил о возможности некоторых действий со своей стороны.

В патрулировании у вас два напарника и никакой стрельбы первыми! Тем не менее, если будет предпринята попытка нанести ущерб острову, в выборе средств можно не стесняться.

MISSION FOUR: LIGHTS! CAMERA! ACTION!

После попытки нападения на **GEISHA WORLD,** «Гранди» одолжили вас у «Маршалл», чтобы предпринять акт возмездия. Все,

что будет происходить, вам необходимо снимать на видеоленту для показа в телевизионном шоу «Гранди ТВ», называющемся «Зона боя».

«Норинко» имеет большую базу по ремонту и док, который они сдают в аренду другим компаниям.

Ваша задача — найти док и потопить его. Причем следует сделать это как можно эффектней. Не забывайте — вы делаете Великое Телевидение...

MISSION FIVE: FISHING RIGHTS.

«Норинко», после неудавшейся попытки разрушить **GEISHA WORLD,** объявила о том, что подводные электростанции «Маршалл» наносят урон экологии моря. Ваша фирма в войну вступать не хочет. Было принято другое решение — разведать ситуацию в стане врага. Цель миссии — проникнуть в зону разведения рыб и взять оттуда пробы воды и образцы самой рыбы. Затем необходимо установить транспондер, который будет транслировать программу «Маршалл», чтобы хозяева знали, что у них побывали гости. До начала передачи у вас будет 15 минут, чтобы покинуть опасную зону. Вы должны избегать кораблей противника и, тем более, атаковать их. Даже если вас атакуют, уничтожения или плена нужно избегать, ни в коем случае не применяя оружия.

MISSION SIX: THE REPAIR CONVOY.

После вашего рейда на рыбную ферму, «Норинко» приняла решение атаковать ремонтный флот «Маршалл», работающий неподалеку от донной электростанции. Вам нужно охранять суда и сделать так, чтобы никто не мог прервать его работу. Патрулируйте район и тщательно ищите подводные лодки «Норинко».

Вот теперь, наконец, у вас есть полные права первым открывать огонь по противнику. Ни суда, ни станция не должны быть повреждены. Помните, что в радиусе 100 метров ни один корабль не может пользоваться сонаром, так что обнаружить их на этом расстоянии электронным способом уже практически невозможно.

MISSION SEVEN: SECOND STRIKE.

Между «Норинко» и «Маршалл» началась война. Вам нужно атаковать **JULAND,** новейшую нефтяную платформу «Норинко», и все встреченные корабли. Объект очень хорошо защищен, и чем дольше вы будете выполнять свое задание, тем больше средств будет стянуто в район платформы для ее защиты.

MISSION EIGHT: CLOSING THE PIPE LINE.

После удачной атаки нефтяной платформы, «Маршалл» нацелилась на станцию по добыче нефти. Это и есть ваше очередное задание. Станция является связующим звеном между нефтяными полями к югу от побережья. В атаке необходимо быть абсолютно точным и уничтожить только саму станцию и четыре клапана,



расположенных по периметру. В противном случае произойдет экологическая катастрофа — выброс нефти в море.

В комплексе есть один или два пути, на которых вы можете остаться незамеченным. Необходимо их использовать, так как вся остальная территория станции хорошо защищена.

Имейте в виду, что море в данном районе достаточно прозрачно для патрульной авиации, чтобы заметить подводную лодку, даже не используя при этом радар или сонар. Ваша атака почти наверняка привлечет внимание патрульных средств, поэтому необходимо покинуть комплекс так быстро, как это только возможно или же лечь на дно, чтобы не быть обнаруженным.

Затем, через 15 минут, вы можете возвращаться на ваш **GENERATION.** При этом необходимо сделать так, чтобы авиация по вашим следам не обнаружила эту плавучую базу лодок компании «Маршалл».

MISSION NINE: TANKER RAID.

В результате вашей предыдущей акции против нефтяной платформы, «Норинко» стали больше использовать в своих целях нефтеналивные танкеры. Для этого применяются две тяжелые подлодки, буксирующие большие емкости с нефтью.

Вы будете работать с двумя напарниками и тремя лодками на поверхности. Обнаружив конвой, лодки на поверхности уйдут назад, чтобы увести за собой защитные патрули противника. А задача ваша и напарника состоит в том, чтобы потопить субмарины неприятеля и, тем самым, освободить емкости с нефтью. Корабли «Норинко» попытаются танки с горючим уничтожить, как только они будут перехвачены, чтобы впоследствии обвинить ваших хозяев в загрязнении окружающей среды.

Ни в коем случае нельзя позволить этому случиться. После того, как танки будут освобождены, вам нужно выбросить радиомаяк и защищать их до тех пор, пока не подойдет подкрепление.

MISSION TEN: BEIJING GAMBIT.

После вашей последней миссии «Норинко» обратилась к китайскому правительству за помощью. Китайские военно-морские силы предоставили в распоряжение «Норинко» для борьбы с «Маршалл» несколько кораблей-охотников за подводными лодками. Ваши хозяева, предупрежденные симпатичным китайским бюрократом, решили привести в действие план эвакуации.

Ваше задание заключается в том, чтобы замедлить приближение противника настолько, насколько это потребуется для завершения перебазирования всех остальных сил. У вас в распоряжении два напарника и, если вы нанесете врагу существенный урон, он может и прекратить свою атаку. В этом случае вас должен встретить **GENERATION** в контрольной точке 2. Если враг не отступит, вы должны продержаться так долго, как только сможете.

MISSION ELEVEN: BEIJING CHECKMATE.

«Маршалл» хочет выйти из войны. Понятно, что вы не можете сражаться против всего китайского флота. Поэтому руководство компании ищет способ быстро закончить боевые действия.

Ваша новая задача — уничтожить китайского адмирала Ю Лонгуай. Возможно, в результате этого китайские военно-морские силы не захотят участвовать в корпоративных междоусобицах, и это повлечет за собой конец войны.

Адмирал будет лететь в **HELIJET,** и вам необходимо уничтожить этот летательный аппарат в тот момент, когда он будет над землей.

Если вы справитесь с этим, затем нужно потопить как можно больше кораблей, чтобы создать панику. Необходимо избавиться от противолодочных судов, чтобы было больше шансов уйти с места акции.

В том случае, если ваш план будет претворен в жизнь, произойдет следующее.

Смерть адмирала Ю повергнет китайцев в шок. Политики в очередной раз задумаются. Корабли ВМС Китая уйдут на свои базы, а адмирал будет похоронен после «трагической катастрофы, происшедшей во время тренировочного полета».

Дела «Норинко» будут крайне плохи. Они объявят о том, что падение воспроизводства рыбы связано с «неблагоприятными природными катаклизмами». А «Маршалл» и «Гранди» быстро восстановят свой ущерб. А ваша скромная работа будет щедро оплачена. Бизнес продолжится, как обычно.

SEA OF JAPAN — SMALL INSULT AND BIG BUSINESS

Обстановка вокруг действия.

Японское море — один из самых эксплуатируемых регионов в мире. Огромное число местных компаний застолбили себе место в этом районе, разрабатывая шахты, добывая рыбу и устанавливая геотермические силовые станции на океанском дне.

Две из этих компаний, «Обечи» и «Токуда» — давние враги.

В течение многих лет между ними был «бдительный» мир с провоцирующими акциями с обеих сторон. К тому же, на арене появился новый игрок, гавайская компания «Вакканан», которая вторглась в процессы глубоководной добычи полезных ископаемых и различные проекты, связанные с производством продуктов из даров моря. Также гавайцы специализируются на ослаблении других компаний в финансовой и других областях, с последующей покупкой разорившихся фирм по ценам ниже рыночных. Сейчас «Вакканан» обратили свое внимание и на «Обечи», и на «Токуда».



Для них не важно, какую компанию они захватят сегодня. Завтра и другая должна оказаться в их власти. Вы заключили контракт с «Обечи». Для японской компании необычно использовать в своей деятельности наемников, но угроза «Вакканан» неизбежно должна привести к схватке, а у них нет необходимого опыта в полномасштабной войне компаний.

(Напоминаем вам, что этот сюжет «Subwar» наиболее труден.)

MISSION ONE: NO ARTIFICAL COLOURINGS OR FLAVOURINGS.

Рыбные косяки «Токуда» находятся на нескольких фермах, расположенных в различных частях океана. Они защищены гидролокационными барьерами и кораблями, управляемыми роботами.

Как часть политики оскорблений, направленной против «Токуда», ваши хозяева решили напасть на одну из рыбных областей.

Вы будете действовать с подводной базы, корабля **GOLDEN WIND.**

Нужно уничтожить сонарную защиту, избегая вражеских патрулей и выбросить на морское дно химические мины. Через некоторое время активированные мины выделят оцветитель, который сделает всю рыбу в этом районе на вид совершенно неаппетитной и отвратительной. Патрули роботов не уйдут со своего пути, если обнаружат вас, и вызовут подкрепление, ближайший боевой отряд. Лучший способ избежать столкновения — дождитесь пробела между двумя патрулями и пройдите точно посередине между двумя сонарами. Благодаря этому вас могут не обнаружить, и вы увернетесь от боя.

Если все-таки вас заметят, постарайтесь выполнить задание как можно быстрее и немедленно максимально быстро уходите из опасного района.

MISSION TWO: SATELLITE DOWN.

Одна из фирм корпорации «Обечи» потеряла контроль над своим спутником связи. Все, что они могут сделать, это опустить его на воду около берегов Японии.

Спутник используется для фотосъемок, и его данные чрезвычайно важны.

Вы должны патрулировать область, в которой ожидается приводнение, вовремя идентифицировать и уничтожать любые корабли, не принадлежащие «Обечи». Спутник искать не надо, так как для этого есть специальный корабль. После того, как посланник из космоса будет обнаружен и поднят на судно, вам необходимо будет эскортировать его назад к **GOLDEN WIND.**

MISSION THREE: TO CATCH A THIEF.

«Обечи» проводит испытания новой экспериментальной подлодки. Вам нужно патрулировать по периметру области, где происходит

тестирование, и не давать никаким кораблям подойти слишком близко. Любой корабль в радиусе пяти миль от новой лодки должен обязательно быть разрушен.

MISSION FOUR: THE DUMPING GROUND.

У «Обечи» есть экспериментальная станция недалеко от юго-восточного берега Японии. Она работает над проблемами генетической модификации придонной растительной жизни, чтобы вывести новые виды высокопитательных растений.

Однако «Токуда» послала туда два корабля, чтобы провести в районе станции диверсию и, тем самым нарушить нормальный режим ее работы (предполагается загрязнить воды мусором).

Вам нужно обнаружить и уничтожить эти корабли в следующий раз, когда «Токуда» вновь отправит их к юго-восточному берегу. В противном случае территория будет еще больше загрязнена и работа станции потеряет всякий смысл.

После уничтожения противника необходимо вернуться на экспериментальную станцию.

MISSION FIVE: SUBMARINE GRAVEYARD.

После попытки «Токуда» выкрасть экспериментальную субмарину ваших работодателей, вам нужно совершить рейд в один из районов, принадлежащих «Вакканан» — кладбище подводных лодок в области **CALLENGER TRENCH** (впадина Челленджера). Давление на корпус лодки на этих глубинах экстремальное, и любой неудачный маневр может привести к гибели.

Вам нужно обнаружить и уничтожить в районе впадины три корабля-робота и две подводных лодки поддержки. Избегайте сближения с любыми обломками, поскольку кладбище заполнено останками в основном ядерных субмарин, активно излучающих радиацию. После уничтожения кораблей «Вакканан» вы должны бросить весь мусор, который тащите с собой. Это остатки подводной лодки «Токуда». Смысл задания заключается в том, чтобы убедить «Вакканан», что эту атаку провела субмарина ваших извечных врагов. Крайне необходимо не дать уйти ни одному кораблю «Вакканан», если они обнаружат, что в данном деле замешана все-таки «Обечи».

MISSION SIX: TOURIST ATTRACTION.

Около туристской подводной лодки «Неоновая Хризантема», принадлежащей «Обечи», взорвалась бомба. Инцидент произошел во время ознакомительной прогулки над обломками погибших кораблей. В настоящий момент «Хризантема» лежит на восточном краю японской впадины. Команда и пассажиры временно находятся в безопасности. Но кораблю грозят серьезные неприятности. Может случиться так, что он соскользнет в более глубокие воды и там будет раздавлен. Вам предстоит быть верхней поддержкой для двух спасательных подлодок.



Сообщение, которое было послано в некодированном виде для «Токуда» и «Вакканан», может привести к попытке с их стороны уничтожить спасательную экспедицию. Вашим кораблям понадобится двадцать минут для того, чтобы поднять «Хризантему», а затем их нужно эскортировать в безопасное место к плавучей базе, кораблю **GOLDEN WIND.** Вы отвечаете за безопасность и спасательных кораблей, и «Неоновой Хризантемы».

MISSION SEVEN: BLIND RUN.

Второй экспериментальный корабль был приготовлен для тестирования, и вам нужно пилотировать его во время испытаний. Вы должны пройти на высокой скорости над поверхностью морского дна и атаковать некоторое количество целей — макетов, а затем тихо вернуться на **GOLDEN WIND,** чтобы хозяева могли воочию убедиться, насколько хороша их новая лодка. Вы не должны допустить, чтобы она попала во вражеские руки. Если вас атакуют, защищать корабль необходимо до самой последней возможности. Испытания проходят между контрольными точками один и два, затем вам нужно тихо, не используя гидролокатор, идти к третьей точке и пришвартоваться к **GOLDEN WIND.**

MISSION EIGHT: HARBOUR BOMBARDMENT.

Ваши хозяева устали от постоянного вмешательства «Токуда» в их дела и решили предпринять массированную атаку на всех фронтах.

Ваше задание состоит в том, чтобы идти первым и разрушать минные поля, а также другие средства защиты перед входом в гавань. Затем нужно взорвать любые близкие к гавани мины, чтобы позволить беспрепятственно пройти основным силам. После этого надо войти во внутреннюю гавань и выбросить маяк для ракет «Обечи».

Во время атаки основных сил вы будете патрулировать периметр гавани, чтобы пресечь любую ответную контратаку «Токуда».

MISSION NINE: EARTHQUAKE!

Успех последнего рейда заставил «Обечи» усилить решающий натиск, чтобы как можно быстрее закончить войну.

Вы должны доставить бомбу в самое сердце геотермической станции «Токуда», обнаруженную в глубинах впадины Челленджера. Там находится огромное количество мин, закрывающих проходы к объекту, и пришвартованных, но полностью готовых к бою подлодок. Они готовы атаковать, как только вы будете обнаружены. Вы должны сбросить бомбу в центре станции, во входное отверстие охладителя, а затем на максимальной скорости уйти на расстояние в две мили, причем сделать это необходимо за одну минуту. Помимо этого нужно уничтожать все обнаруженные в процессе выполнения основной задачи вражеские корабли.

После подрыва бомбы и уничтожения станции вы со спокойной совестью возвращаетесь к **GOLDEN WIND.**

В итоге вам удалось добиться следующего: с разрушением термической станции «Токуда» вынуждена была заключить с «Обечи» мир. «Вакканан» не удалось выкупить побежденную компанию, так как сумма, предложенная «Обечи», оказалась выше.

От этого бизнес только выиграл. За ваши услуги вам заплатили очень хорошо, и вы решили с войной покончить.

Гильдия Наемников предложила вам пост директора Отдела Наблюдения. Эта должность не требует никакого физического риска, а зарплату принесет немалую.

Единственный вопрос — как долго вы сможете заниматься работой за канцелярским столом?

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Subwar 2050
Год: 1993
Фирма: Microprose
Размер архива: 5,8 Mb
Размер на диске: 16 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

SUPERFROG



В 1994 г. фирма «Team 17» выпустила в свет забавную платформенную аркаду — «Superfrog». Любителям приключений и их детям похождения симпатичного лягушонка придутся по душе. Да так сильно, что оторваться от этой вроде бы бесхитростной игрушки с каждым часом станет все труднее и труднее. Качественная графика, веселая, тщательно прорисованная картинка, приятное музыкальное сопровождение, обилие призов, потешных врагов, подземных лабиринтов — все это необычайно привлекает и дает возможность приятно провести время, забыв о насущных проблемах.

А приключения лягушонка проходят по весьма интересным местам. Здесь и Магический Лес, где лежит золотой ключ от Замка Ведьм, которые схватили его подружку-лягушку. И сам Замок, бродить вокруг которого вы должны быстро и, в то же время, аккуратно, ведь это опасное место. Далее вы окунетесь в Веселую Страну, так похожую на цирк, где надо будет найти таинственную машину, которая поможет вам увидеть свою любовь. Потом будут древние изваяния, артефакты, и вы окажетесь в огромной Пирамиде. Далее появятся ледяные пещеры, которые поначалу покажутся гостеприимными, однако потом станет ясно, что ледяные горы и скользкие лягушки не очень хорошо сочетаются. А апофеозом всех приключений лягушонка (а так как лягушонок — это вы, значит, именно ваших приключений) станет невероятное похождение на... Луне! Да-да, именно на Луне, куда вы прилетите в своей космической рубашке и приземлитесь в последней миссии, достигнув космической станции дома ведьм и проникнув в их звездное логово. Именно там (если, конечно, все закончится для вас удачно), разгромив всех врагов, вы найдете свое счастье и любовь.

Теперь давайте обратимся к самой игре. После загрузки, без всяких комментариев вы увидите таблицы призов, которые во время своих приключений собирает лягушонок. Их две:

FEATURES TABLE — таблица призов, в результате которых лягушонок приобретает какие-либо свойства;

BONUS TABLE — таблица поощрительных призов, собрав которые вам начисляются очки или монеты (допустим, 50000 монет). (В конце нашего описания мы приведем полный список.)

Принцип очередности появления информации на экране нам не совсем понятен, но тем не менее, после таблиц появятся имена создателей игры и копирайт фирмы-производителя.

Затем вас ожидает еще одна таблица — это десятка лучших игроков. Может быть, и вы когда-нибудь попадете в нее, но без

особого таланта это сделать будет крайне нелегко, что и следует из ее названия **HALLOWED HALL OF TALENT.**

И, наконец, появится основная заставка с лягушонком во весь рост. Нажав **ENTER**, вы увидите на ней справа главное меню, приятно удивляющее своей лаконичностью. Перед вами две опции: **START GAME** и **OPTIONS.**

Рассмотрим их в обратном порядке.

OPTIONS — содержит в себе следующие пункты:

— **LIVES: 3, 5, 7** — выбор количества жизней персонажа;

— **LEVEL: HARD, EASY** — уровни сложности:

HARD — тяжелый;

EASY — легкий;

— **PANEL: ON, OFF** — включение/выключение игровой панели на экране монитора;

— **CODE: 000000** — возможность введения кодов для продолжения ранее начатой игры с нужного эпизода;

— **EXIT** — выход в главное меню.

START GAME — выбрав этот режим (предварительно настроив все параметры в **OPTIONS)**, вы попадаете на следующий экран, на котором символами изображены все уровни игры. Всего их шесть. Пять из них — это Магический Лес, Замок Ведьм, Веселая Страна, Пирамиды и Льды — обозначены внизу экрана, а шестой — Луна, наверху. Если вы начинаете игру сначала, лягушонок будет находиться над Магическим Лесом, а если игра начинается с другого уровня, лягушонок будет над ним. Нажмите **ENTER**, и приключение начнется.

В процессе игры во всех эпизодах существуют промежуточные метки, обозначенные **DANGER.** При очередной гибели лягушонка и при наличии достаточного количества жизней, вы продолжите игру именно с того места, где стоят таблички с этим словом (если перед этим вы их уже проходили).

После завершения каждого эпизода вы оказываетесь лицом к сводной таблице, где отмечены: время вашего прохождения, набранные фрукты и монеты, количество кредитов, полученные очки, бонус и прочее. Затем вы снова попадаете на экран с изображением всех уровней и, нажав клавишу, возвращаетесь в игру.

Каждый из шести уровней содержит в себе по четыре эпизода. К каждому из них существует свой код, который вы сможете приобрести после удачного прохождения отрезка и получения призового бонуса. Чем больше вы съедите призов, тем больше будет шанс выиграть код при переходе на следующий эпизод.

Итак, вы оказываетесь в сводной таблице, где кроме всего прочего внизу видны два слова: **GAMBLE** и **COLLECT.** Если вы зафиксируете **GAMBLE**, перед вами появится игровой автомат — компьютерный «однорукий бандит». Сколько набрано кредитов, столько раз можно сыграть с ним. Кто знает, может быть, повезет, и вы выиграете у него код этого эпизода. Это не так уж и сложно, попробуйте. А для тех, кому не хватит удачи, мы приведем все коды в конце нашего описания. При игре с «одноруким бандитом» задействованы следующие клавиши: **SPACE, CTRL, курсоры.**



Теперь немного поговорим о самих уровнях. Как вы уже знаете, их всего шесть.

Магический Лес

Лягушонок пробирается сквозь волшебные леса. Его везде подстерегает опасность. В воздухе летают пчелы-убийцы, которых можно убить, только прыгая на них сверху или стреляя. По земле ползают ежики и улитки, их надо перепрыгивать. Также бессмертны ворона на летательном аппарате с воздушным шаром и симпатичный зверек с красной головой. Вам дается время на прохождение каждого эпизода и определенное количество монет, которые надо собрать. Только тогда перед вами откроется выход. И не забывайте про призы, все пригодится. Ведь, согласитесь, приятно пострелять во врагов. Или иметь возможность долететь до нужного места, не зря же у лягушонка беленькие крылышки.

Замок Ведьм

Место слишком опасное, чтобы смотреть по сторонам и «считать ворон». Зеленые пиявки, летающие мыши, привидения, паук с красной головой на двух ногах, стреляющие рожи, горящая лава, рыцарь на пружинке — все это ваши враги. Берегитесь скользких спусков, пропадающих кирпичей, выдвигающихся пик, шаров на цепи. Не забывайте прыгать на пружинах, собирать монеты и призы. И еще — есть секретные места, где прыжком можно выбить прямо из стены монеты. Не жалейте свою голову ради благих целей. Надо набрать побольше монет, чтобы скорее можно было уносить ноги от Колина-Тролля в чужую страну.

Веселая Страна

Спасаясь от преследователей, вы наткнетесь на машину времени, которая потом поможет вам продолжить увлекательное путешествие. Но прежде в вас постреляет бетонная рука с пистолетом, погоняется черепашка с шипом на панцире (есть еще и без шипа, вот только ее и можно убить). Ползают и летают божьи коровки и черви. Зато можно попрыгать на фонтане, поплавать в бассейне,

но осторожно, там пираньи! При желании вы унесетесь в другую часть Веселой Страны на аппарате перемещения. Не мешает схватить приз невидимости и с идиотским смешком побегать, как в цирке, по головам своих врагов.

Пирамиды

Трезубцы, стреляющие пушки, падающие плиты, катящиеся шары, стреляющие глаза, серая ходячая мумия с автоматом, летающие мыши, червячки — чего тут только нет! Нет слов — это легендарное место.

Льды

После горячих пирамид поначалу здесь тепло и уютно. Но не тут-то было, когда противный пингвинчик кинет в вас снежком, сразу поймете, «где раки зимуют». Тут же снеговичок и обмороженный голубой зверек в красном плаще покажут свое гостеприимство. Вы поймете, где находитесь, когда на скользкой дороге на вас вдруг упадет глыба льда или просто сосулька, когда искупаетесь в холодной воде, а после этого наткнетесь на замаскированные, до боли знакомые шипы и вас обстреляет аппарат для производства снежков. А путь кажется все длиннее и длиннее с каждым новым эпизодом.

Луна

Ваша миссия будет закончена. Но только после того, как вы справитесь со всей нечистью, обитающей на Луне. Летающие желтые инопланетяне, маленькие с большой головой смешные роботы, колобки на ножках, разевающиеся рты и прочее, и прочее. Только не забудьте нажимать красные кнопки на стенах, чтобы они стали зелеными и пропустили вас в какой-нибудь очередной проход. Прокатитесь на подъемном транспортере. И следите за указателями на стене, здесь это очень важно.

Именно такие приключения вас ждут, а нам пора рассказать о призах.

FEATURES TABLE

		Очки
Маленький красный шарик	**INVISIBILITY** невидимость	500
Зеленая рожица лягушонка	**DESTRUCTO-SPUD** стрельба	1000

Буква **R** в монетке	**RESTART COIN** создавать монеты	500
Зеленая буква **S** в монетке	**SPEED UP PIL** увеличение скорости	500
Красная буква **S** в монетке	**SLOW DOWN PIL** уменьшение скорости	500
Желтая монетка	**COIN** — монетка	100
Крылышки	**FROG WINGS** умение летать	350
Маленькая лягушка в полный рост	**EXTRA FROG** — жизнь	3000
Бутылка	**DRINK...** — добавка времени	

BONUS FROG... прибавляет 200000 очков в вашу копилку.

BONUS TABLE

Корона с драгоценными камнями	**JEWELLED CROWN**	50000
Золотая корона	**CROWN**	20000
Алмаз	**DIAMOND**	15000
Изумруд	**EMERALD**	10000
Сапфир	**BLUESTONE**	3500
Тигровый глаз	**TIGER'S-EYE**	2000
Самоцветы	**GEMSTONES**	2500
Вишня	**CHERRY**	50
Яблоко	**APPLE**	50
Банан	**BANANA**	50

Наконец, мы добрались до управления в игре. Оно осуществляется с клавиатуры или джойстиком.

На клавиатуре задействованы следующие кнопки:

LEFT — движение налево;

RIGHT — движение направо;

DOWN — приседание;

ALT — прыжок наверх;

ALT + **LEFT** — прыжок налево;

ALT + RIGHT — прыжок направо;

ALT — при наличии приза «крылышки» несколькими нажатиями — полет;

CTRL — при наличии соответствующего приза — стрельба;

P — пауза;

ESC — выход в меню по ходу игры или из меню в DOS.

На джойстике:

FIRE 1 — прыжок;

FIRE 2 — стрельба;

курсоры — движение в различных направлениях.

Надеемся, что после всей этой информации вы сможете смело попрыгать вместе с лягушонком в поисках счастья. И пусть эта веселая, занятная игрушка принесет вам много удовольствия и радости.

Обещания свои мы не забываем и приводим напоследок коды всех эпизодов. Читайте и радуйтесь:

1-й уровень — «Магический Лес»:	1. 000000; 2. 448745;	3. 327233; 4. 847566;
2-й уровень — «Замок Ведьм»:	1. 700517; 2. 646900;	3. 259501; 4. 512198;
3-й уровень — «Веселая Страна»:	1. 519347; 2. 160158;	3. 685550; 4. 638667;
4-й уровень — «Пирамиды»:	1. 626495; 2. 675586;	3. 951616; 4. 210424;
5-й уровень — «Льды»:	1. 890654; 2. 621038;	3. 464938; 4. 779296;
6-й уровень — «Луна»:	1. 188656; 2. 173309;	3. 641007; 4. 103546.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Superfrog
Год: 1994
Фирма: Team 17
Размер архива: 2,6 Mb
Размер на диске: 3,2 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, джойстик

SUPER KARTS



Гонки на картингах — чрезвычайно любопытное и крайне захватывающее зрелище. Короткая, предельно извилистая кольцевая трасса, дым, рев моторов, постоянные столкновения с ограждением и зачастую друг с другом — все это делает соревнования необычайно интересными. И не забудьте про скорость! Маленькие, шустрые, как будто детские машинки оснащены современнейшими мощными двигателями, способными разогнать карт до совершенно возмутительной скорости. Но все это — тема для будущего, еще не сделанного симулятора картинговых гонок. Что же касается программы «Super Karts», выпущенной фирмой «Manic Media» в 1995 г., назвать ее имитатором нельзя ни в коем случае. Это красивая, чрезвычайно динамичная и захватывающая игра — приключение на тему картинга, но с веселым фантастическим уклоном. Причем угол этого уклона велик чрезвычайно. Ровно на столько, чтобы сделать программу интересной в равной степени и для детей, и для взрослых. При этом действие не превращается, несмотря на насыщенность весьма колоритными фигурами и множеством специальных «прибамбасов», в эдакую сплошную легкую шутку. Может быть, так и кажется поначалу. Но втянувшись в сюжет, ловишь себя на мысли, что постепенно начинаешь по-иному относиться ко всему происходящему. А азарт только продолжает подстегивать. И исчезает куда-то нереальная подоплека, и все становится «по-настоящему», и очень хочется выиграть.

Итак, вы — гонщик, управляющий картом. Имеете профессиональный статус и зарабатываете себе на жизнь участием в соревнованиях суперлиги, составленной из восьми мастеров экстракласса, представляющих, соответственно, восемь стран — США, Англию, Германию, Японию, Австралию, Бразилию, Индию и Россию. Все очень серьезно, так как на карту (или карт, если хотите) поставлены большие деньги.

Устроители соревнований проложили трассы на всех континентах, чьи страны принимают участие в чемпионате. Есть даже один специальный бонус — трек. Это настоящие картодромы, оборудованные по последнему и, даже, будущему слову техники. Вам остается только сесть за руль и приехать на финиш первым. Только и всего. Но при ближайшем знакомстве с игрой быстро выясняется, что сделать это очень не просто. А теперь обо всем по порядку.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ ИГРЫ

NEW GAME — начало новой игры.

CONFIGURE — установка многочисленных предыгровых настроек.

LOAD GAME — загрузка отложенной партии.

HIGH SCORES — лучшие достижения участников Суперлиги.

QUIT TO DOS — выход в DOS.

CONFIGURE

С помощью этого меню вы можете выбрать удовлетворяющую вас конфигурацию игры — графику, звук и устройство управления.

GRAPHICS:

— **FRAME RATE** — скорость обновления информации на экране (от 8-ми до 60-ти или автоматический режим);

— **DETAIL** — уровень детализации изображения (низкий — высокий);

— **TILT** — установка режима наклона (четыре варианта от полного отсутствия до большого);

— **SKY** — включение/выключение режима отображения неба;

— **2P SPLIT** — вариант расположения экранов для игры вдвоем на одном компьютере — вертикальный и горизонтальный;

— **ATMOSPHERE** — включение/выключение режима влияния воздуха на прозрачность перспективы изображения (одинаковая освещенность близких и дальних объектов);

— **DEFAULT** — установка всех графических настроек по умолчанию;

— **EXIT** — возврат в меню **CONFIGURE.**

SOUND — режим регулировки звука:

— **SOUND FX** — включение/выключение звучания спецэффектов;

— **MUSIC** — включение/выключение музыки, сопровождающей действие.

CONTROLS — выбор устройства, с помощью которого будет осуществляться управление картом, а также некоторые условия движения машины на поворотах:

— **PLAYER 1** — выбор управления для первого игрока:

KEY — клавиатура;

JOY 1 — джойстик 1;

JOY 2 — джойстик 2;

JOYPAD 1 — GamePad 1;

JOYPAD 2 — GamePad 2;

CUSTOM 1 — специальный вариант 1;

CUSTOM 2 — специальный вариант 2;

T1 — ThrustMaster;

— **PLAYER 2** — выбор управления для второго игрока: то же самое (распределению клавиш по умолчанию и различным парным режимам управления будет посвящена отдельная глава);

— **REDEFINE KEYS** — возможность перераспределить клавиши по своему вкусу, если вариант, предложенный авторами, вас по каким-либо причинам не устраивает:



ACCELERATE — газ;

BRAKE — тормоз;

LEFT — поворот налево;

RIGHT — поворот направо;

REVERSE — включение заднего хода;

— **SELECT** — выбор для дальнейшего использования специальных режимов «Турбо», «Масло» и «Суперсцепление»;

— **ACTIVATE** — использовать спецрежим:

CALIBRATE — калибровка джойстиков;

STEERING — максимальный угол поворота колес картинга (в градусах);

STEER SPEED — скорость поворота колес;

CENTRE SPEED — скорость возврата колес в нейтральное положение.

LOAD GAME

Загрузить игру можно с одного из шести ранее записанных слотов. Это даст вам возможность в любой момент продолжить начатый ранее, но не законченный чемпионат.

HIGH SCORES

В таблице рекордов можно посмотреть лучшие результаты, показанные каждым из восьми участников, где:

LAPS — количество кругов, на которых было показано абсолютно лучшее время;

EARNINGS — сумма заработанных денег;

POINTS — количество набранных очков.

NEW GAME

Выбрав в основном меню опцию начала новой игры, вы получаете возможность установить тип соревнований, в которых будете участвовать, и несколько других абсолютно необходимых параметров:

GO KARTING — верхняя опция меню, означающая непосредственно начало гонки или турнира;

ARCADE MODE — режим одиночных гонок;

1ST HALF SEASON — первая половина сезона;

2ND HALF SEASON — вторая половина сезона;

FULL SEASON — полный чемпионат.

Последние четыре режима можно выбрать из второй строки меню **NEW GAME.** Полный сезон в «Super Karts» состоит из шестнадцати заездов. На территории восьми стран-участниц происходит по две гонки. Одна — в первой половине чемпионата, другая — во второй. Несмотря на схожий внешний антураж (обстановка вокруг трека), сами картодромы отличаются друг от друга даже в пределах одной страны. Таким образом, в варианте полного сезона вы будете иметь дело с шестнадцатью треками.

Краткие характеристики каждого из них будут приведены ниже.

P1 VS COMP — режим игры одного участника против компьютера.

P1 VS P2 — режим парной игры, при котором в каждой гонке принимают участие два участника, управляемые игроками.

Последние два режима объединены в третьей строке меню **NEW GAME.**

LEVEL — установка уровня сложности игры. От него зависит и мастерство ваших компьютерных соперников, и степень сложности управления картом.

RACE LAPS — определить, сколько кругов будет продолжаться каждый заезд (от двух до сорока).

EXIT — возврат в основное меню.

Итак, вы установили все необходимые параметры, выбрали тип соревнований и, запустив **GO KARTING,** вплотную подошли к самой игре.

Прежде чем рассказать о последовательности дальнейших манипуляций, давайте познакомимся с особенностями управления картингом и другими режимами «Super Karts».

УПРАВЛЕНИЕ

Режим — ИГРОК №1 И КОМПЬЮТЕР (клавиши должны быть выбраны, как управление **PLAYER 1**):

A — газ;

Z — тормоз;

, — поворот налево;

. — поворот направо;



TAB — выбор для последующего использования одного из трех специальных режимов: «Турбо», «Масло», «Суперсцепление»;

SPACE — использование выбранного спецрежима;

ALT — реверс, включение задней передачи.

Режим — ИГРОК №1 И ИГРОК №2 (клавиши должны быть выбраны, как управление **PLAYER 1**):

Q — газ;

A — тормоз;

S — поворот налево;

D — поворот направо;

TAB — выбор специального режима;

ALT — использование спецрежима;

Z — задний ход.

Управление игрока №2 (клавиши должны быть выбраны, как управление **PLAYER 2**):

L — газ;

. — тормоз;

LEFT — поворот налево;

RIGHT — поворот направо;

I — выбор специального режима;

CTRL — использование спецрежима;

DOWN — тормоз.

ДЖОЙСТИКИ №1 и №2:

рукоятка вперед — газ;

рукоятка назад — тормоз;

рукоятка влево — поворот налево;

рукоятка вправо — поворот направо;

кнопка 1 — выбор специального режима;

кнопка 2 — использование спецрежима.

СМЕШАННЫЙ ВАРИАНТ УПРАВЛЕНИЯ

CUSTOM 1:

— **джойстик №1 кнопка 1** — газ;

— **джойстик №1 кнопка 2** — тормоз (с места — задний ход);

— **джойстик №1 влево** — поворот налево;

— **джойстик №1 вправо** — поворот направо;

— **TAB** — выбор специального режима;

— **ALT** — использование спецрежима.

CUSTOM 2:

— **джойстик №2** используется аналогично;

— **I** — выбор специального режима;

— **CTRL** — использование спецрежима.

Возможно (и даже желательно) управление картом при помощи устройства «ThrustMaster». Это наиболее удобный вариант, где за повороты отвечает штурвал, правая педаль — газ, левая — тормоз, рукоятка назад — выбор спецрежима, вперед — его использование.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ

Непосредственно в процессе гонки:

PGUP — изменить скорость обновления информации на экране;

PGDN — переключение режима высокое и низкое разрешение;

END — включение/выключение отображения неба;

DEL — включение/выключение влияния воздуха на прозрачность перспективы изображения (одинаковая освещенность ближних и дальних предметов);

- — уменьшение размеров экрана;

+ — увеличение размеров экрана;

ESC — покинуть трассу;

F — показать величину скорости обновления информации на экране;

F1 — демонстрационный режим (из меню);

ALT + **Q** — вход в DOS (из меню);

ESC (двойное нажатие) — вернуться в игру из магазина.

КОНТРОЛЬ КАМЕР

F1/F2 — выбор осмотра автомобиля (в порядке расстановки на трассе).

F3/F4 — выбор камер показа:

— вид сзади на карт и гонщика (основной);

— камера установлена слева от карта;



— вид на машину спереди;

— камера установлена справа от карта;

— вид сзади на шлем гонщика, крупно;

— фрагменты моментально сделанной записи слева;

— фрагменты спереди;

— фрагменты сзади;

— три степени приближения к объекту (увеличение изображения — **ZOOM**).

F5/F6 — вращение камеры вокруг объекта (в режиме **ZOOM** не работает).

F7/F8 — увеличение изображения, наезд на объект и возврат в прежнее положение.

F9/F10 — включить «закрытый» вид. Устанавливается изображение, которое вы видели в заданный момент, допустим, на поворотах.

Выбор вида прямым нажатием (без последовательного переключения):

SHIFT + **F1** — увеличение 1;

SHIFT + **F2** — увеличение 2;

SHIFT + **F3** — увеличение 3;

SHIFT + **F4** — основной вид сзади на карт и гонщика;

SHIFT + **F5** — камера слева;

SHIFT + **F6** — камера спереди;

SHIFT + **F7** — камера справа;

SHIFT + **F8** — вид на шлем;

SHIFT + **F9** — фрагмент слева;

SHIFT + **F10** — фрагмент спереди;

SHIFT + **F11** — фрагмент справа.

Итак, из меню **NEW GAME,** выбрав **GO KARTING,** вы переходите непосредственно к гонке. Независимо от выбранного типа игры (аркадный или чемпионат) начать все равно придется с выбора гонщика, которым вы будете управлять. Никаких специальных наклонностей у потенциальных претендентов на место в вашей команде нет. Поэтому подбор участника (или двух при парной игре) — это не более, чем простая формальность. Поблескивающий фиксой американец Кевин Мор, дымящий сигарой англичанин Чарли Смит, педантичный немец Клаус Крагель, лукавый японец Аки Сан, непонятно чему радующаяся австралийка Катя Кларк (да-да, женщина в вашей компании тоже есть), добродушный и

толстый бразильский негр Луис Санчес, непредсказуемый индиец Мустава Ги и очень похожий на Распутина, только абсолютно круглолиций Иван Зумский — вот и вся честная компания. Выбирайте любого и отправляйтесь на предстартовый инструктаж.

Здесь вас коротко ознакомят со спецификой трассы и покажут схему картодрома, что гораздо более важно. Переварив полученную информацию, вы можете приступить к самому заезду.

С этого момента и начинается самое интересное. Гонка проходит очень динамично. Времени на то, чтобы отвлечься, нет ни секунды. Даже если речь идет о таком важном аспекте, как информация, поступающая на игровой экран. А ее довольно много. Слева расположен вертикальный ряд портретов участников заезда. Они расставлены сверху вниз в зависимости от занимаемого на текущий момент места. В процессе гонки этот ряд постоянно тасуется из-за изменений в позициях, на которые переходят участники. Ваш портрет отмечен лейблом **P1** со стрелкой. Если в гонке участвует второй игрок, его место в списке указано **P2.**

Для тройки лидеров выделена особая привилегия — рядом с портретами героев указаны их имена. Чтобы знали и помнили! (действует в **ARCADE MODE**).

Посередине экрана, чуть выше центра, находится электронная карта трассы с расположенными на ней в ходе гонки участниками. Отметки гонщиков соответствуют цвету защитных шлемов, которыми они экипированы. Ваш гонщик отражен самым заметным пятном. Вверху экрана, слева направо:

LAP OFF — порядковый номер проходимого круга и их общее количество в гонке;

FUEL — индикатор уровня имеющегося в баке горючего;

TURBO — индикатор работы спецрежима «Турбо». В течении его действия, отмеченного на дисплее уменьшением длины шкалы, картинг двигается со скоростью, почти вдвое превышающей обычную. Она настолько велика, что на экране видно, как горят покрышки. Режим работает до тех пор, пока на индикаторе присутствует красная шкала;

GRIP — дисплей контроля за работой режима суперсцепления. При поворотах машину заносит, вследствие чего она не только теряет скорость, но и может вообще остановиться, врезавшись в ограждение. Чтобы этого не произошло, вы можете воспользоваться именно суперсцеплением, удерживающим картинг на трассе и препятствующим заносу. Работа режима продолжается до тех пор, пока на спидометре присутствует зеленая шкала;

OIL — индикатор наличия масла, необходимого для нормальной работы двигателя. В «Super Karts» этот важнейший технический компонент играет и другую роль — он необходим, чтобы в



нужный момент помешать остальным участникам гонки обойти вас на трассе. Слив часть масла на трек, вы крайне затрудните сопернику управление его автомобилем. Если режимы «Турбо» и «Суперсцепление» действуют определенными, строго нормированными порциями, о наличии которых вам показывают соответствующие датчики, «масло» сбрасывается до тех пор, пока вам это необходимо, нажатием и удерживанием клавиши использования спецрежимов при выбранном **OIL**;

KM/H — цифровой спидометр. Показывает вашу текущую скорость на трассе в километрах в час;

SEC — указатель времени, прошедшего с момента старта очередной гонки;

BEST — лучшее время, показанное при прохождении одного круга.

Слева в нижнем углу — количество жизней, имеющихся у вас при игре в режиме **ARCADE.** Подразумевается, что вы в каждом заезде должны занять высокое место. В противном случае с одной жизнью придется расстаться.

Справа в нижнем углу находится дисплей, показывающий, какой из трех спецрежимов подготовлен вами к немедленному использованию:

T — символ, обозначающий готовность турбонаддува;

S — эмблема суперсцепления;

O — готовность к сливу масла.

Цифры рядом со значками **T** и **S** означают, сколько раз вы можете воспользоваться данным режимом. Наличие масла отражается тремя указателями:

OK — имеется достаточное количество;

LOW — мало;

EMP — полностью отсутствует.

Выбрать спецрежим и активировать его можно только после старта. Изначально в вашем распоряжение есть по три порции «турбо» и «спецсцепления» и масла — полный бак. Это лучше, чем ничего, однако и недостаточно для того, чтобы успешно конкурировать с искушенными соперниками. Основная специфика игры и заключается в том, чтобы правильно манипулировать режимами: вовремя увеличивать скорость с помощью турбонаддува, удерживать машину на трассе, используя особое сцепление, мешать соперникам, периодически, но в строго определенных игровой необходимостью ситуациях, сливать масло под колеса чужих машин. Делать это достаточно часто было бы невозможно, если бы на трассе не было всех этих призов, которые при удачном стечении обстоятельств подбираются, увеличивая, тем самым, их

изначально установленное количество. Однако призы на дороге не валяются просто так. За них нужно серьезно побороться. А это не просто, потому что в них заинтересованы все участники гонки. Кроме того, призы периодически исчезают, улетая вверх, в заоблачные выси. Так что, вам придется проявить максимум ловкости, чтобы подцепить таблички **T, O** и **S** передними колесами вашего карта.

Помимо спецпризов вы можете собрать на трассе и некоторую денежную сумму, которая вам очень пригодится по окончании гонки. Дело в том, что обслуживать автомобиль вам придется исключительно за собственный счет. А агрегаты машины стоят довольно дорого. Что касается оплаты вашей работы — с этим относительно все в порядке. Если вы вышли на старт, значит, что-то уже обязательно заработали. Это, безусловно, хороший профессиональный принцип. Однако есть и за что побороться. Дело в том, что лидеры, естественно, получают значительно больше аутсайдеров. Победитель гонки может пополнить свою казну на 600 долларов, а проигравший — всего на 100. Тут авторы программы немного не доработали. Согласитесь, таких мизерных ставок нет даже в российских чемпионатах, не говоря уже о мировой суперлиге! Ну да ладно, берите, что дают, и отправляйтесь в магазин. Собственно, туда вы попадете неизбежно после каждой очередной гонки.

На имеющиеся деньги вам предоставят право купить массу полезных и, главное, нужных вещей. Ассортимент магазина велик.

ENGINE — новый, более мощный двигатель. Цена — 500 $.

TIRES — колеса на смену износившимся. Цена — 500 $.

STRENGTH — более прочное шасси. Цена — 250 $.

TANK SIZE — дополнительный бак с горючим. Цена — 250 $.

TURBO — лишняя порция турборежима на начало предстоящей гонки (не более пяти в комплекте). Цена — 100 $ за порцию.

SUPER GRIP — лишняя порция дополнительного сцепления к предстоящему старту (не более пяти в комплекте). Цена — 100 $ за порцию.

OIL — дополнительное количество масла (не более пяти порций). Цена — 100 $ за одну порцию.

EXTRA LIFE — дополнительная «жизнь» (не более пяти возможных). Цена — 1000 $ за одну «жизнь».

Данная возможность действует в аркадном режиме игры. Вы участвуете в соревнованиях до тех пор, пока успешно проходите гонки. В случае трех неудач игра для вас заканчивается.

5 POINTS — дополнительные очки в турнирную таблицу чемпионата. Можно получить пять раз по пять очков. Цена каждых пяти очков — 1000 $.



Этот товар продается в магазине только в период проведения чемпионата. Он позволяет вам продвинуться несколько вверх по общей турнирной таблице.

Опции в режиме «Магазин»:

$ — количество имеющихся у вас денег;

SAVE — запись игры после окончания гонки (покупки можно сделать и до записи, и отложить на потом);

EXIT — вход на предстартовый инструктаж следующей гонки.

Потратить в магазине все деньги или что-то (а может быть, и все) оставить на потом — это вопрос стратегический. Набираемые суммы переходят вместе с вами с одного трека на другой, и поэтому, увеличивая толщину своего кошелька, в один прекрасный момент вы можете скупить все... Но не очень увлекайтесь — и двигатель, и колеса, и все остальное периодически должно меняться, если вы хотите стабильно достигать высоких результатов.

Выбрав для игры аркадный режим, вы рискуете не доиграть до конца. Этот сюжет — исключительно борьба за выживание. В каждой гонке необходимо пройти квалификацию, то есть попасть в тройку лучших. За это вы получите и деньги, и возможность продолжить борьбу. Четвертое место и ниже ведет к потере одной из трех жизней. Четыре подобных неудачи — и игра закончена.

Полный чемпионат или его половина предусматривает совершенно иные условия. Вы можете занять абсолютно любое место, и, несмотря ни на что, будете допущены к следующему этапу. Пострадает только ваша репутация, кошелек и общее количество набранных очков, суммируемых от одной гонки к другой. Именно они, в итоге, и являются основным показателем успеха.

В зависимости от занятого места, предусматривается следующее количество очков: **10, 8, 5, 4, 3, 2, 1, 0.** После каждого заезда появляется турнирная таблица, где указываются следующие статистические данные:

POS — место, занятое в только что законченном заезде;

BEST LAP — время лучшего круга, пройденное каждым из участников. Мигающая цифра — абсолютный рекорд гонки;

POINTS — количество набранных очков в зависимости от занятого места (сначала — в данном заезде, затем — в общем зачете);

EARNINGS — денежная сумма, которой вы располагаете;

В итоговой таблице гонщики располагаются в порядке занятых мест.

Если вы хотите прервать гонку, нажмите **ESC.** Появившееся меню позволит вам:

CANCEL — вернуться на трек, чтобы закончить гонку;

END RACE — прервать заезд и сразу же оказаться в итоговой таблице после его завершения. Вы получите соответствующие очки, деньги и сможете продолжить борьбу в дальнейшем;

QUIT — выйти из данного соревнования в основное меню игры. При этом незавершенная гонка учтена не будет. Если вы перед этим были подписаны, можете впоследствии повторить попытку выиграть данный чемпионат.

Для того, чтобы пройти весь сезон от начала и до конца, необходимо пройти путь длиною в шестнадцать регулярных трасс и дополнительный трек посередине дистанции. Восемь стран предоставляют свои картодромы на первой половине дистанции и они же, но уже другие треки, на второй.

Сложность каждого этапа весьма различная и зависит в первую очередь от конфигураций арен. Чего-чего, а изощренной изобретательности у устроителей чемпионата хватает. Как правило, на всей трассе нет ни одного мало-мальски длинного прямого участка. Только включишь «Турбо», откинешься в кресле, как тут же — вираж. Приходится лихорадочно переключаться на сцепление. И так — до самого конца.

— **Лос-Анджелес** — пожалуй, только этот первый картодром более-менее приятен во всех отношениях. Широкий и относительно прямой, если таковыми можно назвать коротенькие участки. Да и панорама города выглядит весьма оптимистично (для тех, разумеется, кто включит полный графический режим).

— **Лондон 1** — туман, никакого веселья, крутые повороты высшей степени сложности, но, самое главное, жутко узкий трек. Восьми машинам на нем разойтись не просто, а очень сложно.

— **Берлин 1** — удручающие индустриальные пейзажи, подъемные краны, заводы. Большая часть трассы представляет собой довольно плавное кольцо, но есть и коварные виражи, подкидные горки (скорее «стиральные доски») и отрезок пути, залитый водой. Все это увеличению скорости не способствует.

— **Дели 1** — ну, вот вы и в Индии. Сияющие горные вершины, минареты. Восточное изобилие во всем — и в оформлении трассы, и в долларах, разбросанных в некотором беспорядке по дороге, и в бесконечных водопадах, струящихся по стенам, закрывающих дорогу и мешающих нормальной высококлассной и высокоскоростной езде. Зато красиво.

— **Австралия 1** — красное небо, полное отсутствие кенгуру и прочей экзотики. Зато дорога почти на всем протяжении залита то ли водой, то ли еще чем-то. Повороты не в меру крутые, а ширина трассы наводит на мысль, что устроители пожалели места на строительство картодрома. Хотя, насколько мы знаем из «Клуба путешественников», с этим у них все в порядке. Короче говоря, разогнаться здесь сложно.



— **Сан-Пауло 1** — живописные пейзажи отвлекают внимание от трассы, а она, между тем, изобилует особенно крутыми поворотами, вплоть до 180-ти градусов. К тому же на этом картодроме масса ответвлений, запутывающих невнимательного гонщика. Попетляв в этих лабиринтах, запросто можно выехать на главную дорогу, но в обратном направлении.

— **Москва 1** — «Как много в этом слове для сердца русского слилось!..» Впрочем, ничего сколько-нибудь похожего на родной город вы здесь не найдете. Горы, снег, очень узко и очень скользко. Масса ответвлений и перекресток в самом центре. К тому же, столбы посередине дороги. Может быть, картодром построен на территории ВДНХ? Тогда при чем же здесь горы?..

— **Токио** — мегагород встречает вас сиянием ночных небоскребов и очень узкой извилистой трассой. Постарайтесь не заблудиться.

После окончания первой половины сезона вы посетите бонус-трек **KRAKATOA** на острове Ява. Его отличительная особенность — брусчатое покрытие, заболоченные участки, горы песка и безобразная кривизна. Ширина некоторых коридоров позволяет разойтись только двум машинам.

Вторая половина чемпионата проходит по вышеперечисленным трассам в той же последовательности. Антураж примерно одинаков, но конфигурация маршрутов совершенно иная. Помимо этого коррективы в борьбу вносит и изменившаяся погода.

А победителя после второго токийского этапа ждет пьедестал почета и награда в виде некоторой суммы долларов.

Однако, на наш взгляд, в «Super Karts» стоит играть не только тем, в чьей крови живет жажда победы. Сам процесс здесь не менее интересен, чем конечный результат.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

— Гонка начинается со звукового сигнала и зажигаемой на стартовом табло зеленой лампы.

— Отмашка белым флагом означает, что до конца заезда у вас остался всего один круг.

— Отмашка клетчатым флагом — финиш. Вы заняли место, которое заслужили, но продолжаете ехать до появления надписи **RACE OVER.**

— Используйте турбонаддув, особенно на старте, прямых участках или когда безнадежно отстали от основной группы.

— При прохождении поворотов на большой скорости, пользуйтесь суперсцеплением.

— Сливайте масло под колеса противников. Это не совсем спортивно, зато действенно.

— Больше толкайтесь, машине от этого не убудет, а «силовая борьба» зачастую является единственным средством первым продраться к финишу.

— За приближением поворотов следите не столько по карте (динамика заезда редко позволяет отвлекаться), а по указателям поворотов, расположенным по краям трасс.

— Начинайте заходить в поворот заранее, несколькими короткими толчками «загоняя» карт в нужном направлении.

— Если вы застряли, уткнувшись в ограждения, не пытайтесь выруливать. Старайтесь тут же включить заднюю передачу и немного отъехать. Это позволит сэкономить несколько драгоценных секунд из тех, что и так уже потеряны.

— В магазине покупайте не только лишние спецрежимы и очки. Периодически обновляйте основное оборудование — двигатель, колеса и тому подобное.

— В процессе гонки (особенно режима **ARCADE**) следите за тем местом, которое занимаете на трассе. Помните, жизнь картингиста в аркадном режиме очень коротка, а так хочется проехать все треки...

А сделать это стоит хотя бы для того, чтобы посмотреть, как выглядит наш родной Кремль на фоне величественных горных вершин. Как он там оказался — вопрос второстепенный. Главное — очень красиво.

Желаем вам удачи!

А самое основное — постарайтесь не сбиться с курса и держитесь нужного направления вместе со всеми, а не навстречу им.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Super Karts
Год: 1995
Фирма: Manic Media
Размер архива: 7,4 Mb
Размер на диске: 16,3 Mb
Игроков: 1—2 и сеть
Управление: клавиатура, джойстик

SYSTEM SHOCK



«System Shock» на сегодняшний момент — одна из наиболее реалистичных игр, использующих трехмерный синтез изображения для создания эффекта присутствия в игровом пространстве, виртуальной реальности. Несмотря на дату выхода игры (1994), вряд ли с уверенностью можно сказать, что появились игры значительно превосходящие «SS» в этом жанре. Действительно, с выпуском этой игры фирма «Looking Glass Technologies» установила настолько высокие стандарты имитации, что даже при столь быстром развитии трехмерных игр с видом «из глаз» «System Shock» остается и, наверное, еще долго будет оставаться интересным для многих любителей активных приключений в виртуальном пространстве.

Такой успех не случаен. Достаточно вспомнить, что «Looking Glass» — автор знаменитой серии трехмерных ролевых игр «Ultima Underworld». Именно техника создания виртуальных миров Ультимы, претерпев множество усовершенствований, и стала основой этого научно-фантастического приключения.

Несмотря на то, что «SS» активная игра — большую часть времени вам придется бороться с многочисленными киборгами и мутантами. Создатели игры уделили большое внимание сюжету (здесь нужно отдать должное профессионалам из «Origin»). Вы не просто ходите с уровня на уровень, убивая все, что двигается, нет — вы являетесь действующим лицом увлекательного и непредсказуемого приключения.

«System Shock» дает вам полную свободу передвижений: вы можете ходить, бегать во всех направлениях, прыгать, приседать, смотреть вверх или вниз. Кроме этого, используя найденные вами предметы, вы сможете подлететь к потолку на антигравитационных сапогах или прокатиться на парящей над поверхностью «роликовой доске» (прямо как в фильме «Назад в будущее—2»).

Для того, чтобы усилить реализм иммитации, авторам изрядно пришлось потрудиться над созданием правильных с точки зрения физики движений. Например, при быстром прохождении поворотов вас будет слегка заносить в сторону, при выстреле из винтовки перспектива сместится немного вверх (имитируя отдачу) и так далее. Достаточно сказать, что фирма специально нанимала консультанта для более достоверной реализации законов физики в игре.

Для успешного прохождения «System Shock» вам придется побывать в мире данных — киберкосмосе. Напомним, что вам имплантировали модуль стыковки с терминалами, позволяющими выйти в пространство данных. Выглядит он как трехмерная сетка, внутри которой находятся символические отображения реальных объектов, управляемых отсюда (например, некоторые двери можно открыть, только если вы снимете замки, находящиеся в киберпространстве).

Кибер-охранники и многочисленные иные враги постоянно нападают, разрушая целостность вашей системы. Что ж, погружение в мир данных, может быть опасно для вашего здоровья!

Итак, 7 апреля 2072 г. Талантливый хакер проникает в сеть корпорации «ТриОптиум», пытаясь получить секретную информацию о космической станции «Цитадель». Служба защиты станции ловит хакера и доставляет на станцию. К большому удивлению молодого человека, вместо того чтобы передать его в руки правосудия, один из высокопоставленных служащих предлагает ему один «нетрадиционный заказ». Ему дают доступ к основной компьютерной сети корпорации, и он снимает все ограничения, наложенные на систему Искуственного Интеллекта «ШОДАН», управляющую всей электроникой станции. Взамен взломщику не только прощают его прошлые грехи, но и производят нейро-хирургическое операцию, имплантируя модуль подключения к терминалам киберкосмоса. После успешного завершения операции он засыпает в оздоровительной камере и просыпается через полгода... А вскоре после пробуждения узнает, что он один из последних, а может быть последний живой человек на станции, заполненной теперь враждебными био-мутантами и киборгами. По мере продвижения ситуация начинает проясняться...

ОСНОВНОЕ МЕНЮ

PLAY INTRO — повторить демонстрационный ролик, предворяющий действие.

NEW GAME — начало новой игры.

CREDITS — информация об авторах программы.

CONTINUE — продолжить ранее начатую игру (недоступна до первой сделанной подписи).

После того, как вы выбрали **NEW GAME,** вам будет предложено меню **CONFIGURATION,** где необходимо зарегистрироваться, введя свое имя, и выбрать уровни сложности по четырем основным аспектам игры:

	0	1	2	3
COMBAT (бой)	враги очень слабые/мало	...		очень сильные/ много
MISSION (миссия)	отсутствует	комплексный сюжет с лимитом времени — семь часов		
PUZZLE (загадки)	отсутствуют	...		очень сложные
CYBER (киберкосмические враги)	очень слабые /мало		...	очень сильные /много



Если вы больше любите активную борьбу с многочисленными роботами-киборгами в стиле «Doom», попробуйте выставить **COMBAT** — **3, CYBER** — **3,** а **MISSION** и **PUZZLE** — 0. Однако тогда вы лишитесь замечательного приключения с захватывающим сюжетом. Если же вы цените в играх не только возможность испытать скорость своей реакции, но и погружение в виртуальный мир, выставьте **MISSION** — **2** или **3** и вы не пожалеете...

Для того, чтобы начать игру, используйте опцию **START.**

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Передвижение и манипулирование предметами в игре можно осуществлять как с клавиатуры, так и при помощи мыши. Вы можете играть, используя только мышь, но не можете ограничиться использованием только клавиатуры. Мышь абсолютно необходима для перемещения прицела. В остальных случаях (для ходьбы, выбора оружия и других действий) авторы предусмотрели соответствующие клавиши управления. Самым удобным вариантом, пожалуй, можно считать перемещение с помощью клавиатуры (соответствующие стрелки), а все остальные действия (включая повороты головы и приседания) — используя мышь. Впрочем, это дело вкуса играющего.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

8 (S) — движение вперед.

7 (Z) — движение налево по диагонали.

9 (C) — движение направо по диагонали.

4 (A) — поворот налево.

6 (D) — поворот направо.

1 (Q) — уклониться влево.

2 (X) — движение назад.

3 (E) — уклониться вправо.

Поворот головы:

R — смотреть вверх;

F — смотреть прямо;

V — смотреть вниз.

Положения тела:

T — встать;

G — присесть;

B — лечь.

1...5 — включение приборов с левой стороны дисплея (цифры соответствуют иконкам сверху вниз).

6...0 — включение приборов с правой стороны дисплея (аналогично).

F1...F5 — информация на левом **MFD** (небольшой мульти-функциональный дисплей в нижней левой части экрана).

F6...F10 — информация на правом **MFD.**

SPACE (J) — подпрыгнуть.

SHIFT (совместно с клавишами движения вперед или поворота) — бег или быстрый разворот соответственно.

TAB/SHIFT + TAB — сменить оружие.

ENTER — стрелять.

BACKSPACE — очистить дисплей (в полноэкранном режиме).

ALT + V — переключить дисплей в полноэкранный режим (и обратно).

PAGE UP/PAGE DOWN — перелистать страницы в инвентаре.

CTRL + U — поменять цвет обрамления.

ALT + H — включить/выключить подсказку. (При включенной подсказке, предметы/кнопки и прочее будут выделяться с комментарием.) Очень полезно для начинающих, легче отыскивать предметы в темноте и находить потайные двери.

CTRL + S — сохранить игру.

CTRL + L — загрузить игру.

ALT + O — справка об игровом экране.

? — справка о клавишах.

P/PAUSE — пауза.

ESC — меню опций.

ALT + X — выход в DOS.

Чтобы подняться по лестнице, вам нужно подойти к стене и, удерживая клавишу движения вперед, нажать «прыжок» **(SPACE).** Не расстраивайтесь, если у вас не получится взобраться с первого раза, попробуйте еще (главное повернуться ровно перпендикулярно к стене).

В процессе игры нажатием **ESC** вы в любой момент получите возможность выйти в рабочее меню программы:

LOAD GAME — загрузить ранее записанное состояние;

SAVE GAME — записать на диск текущую позицию;

SOUND — внести корректировки по звуку;

OPTIONS — изменить некоторые игровые установки — от степени детализации изображения и светокоррекции до переконфигурирования мыши под левую руку...;

RETURN — вернуться в текущую игру;

QUIT — завершить работу с программой.



ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ЭКРАНА

Сверху слева направо:

— **БИОМЕТР** — показатели вашего самочувствия. Голубая линия — энергия, красная — усталость, сиреневая — Чи-волны;

— **РЕГУЛЯТОР ПОВОРОТА ГОЛОВЫ.** Вы можете выбрать одну из трех позиций головы: смотреть вверх, прямо, вниз, выбирая верхний, средний или нижний участок прямоугольника; или же плавно настроить угол зрения, перемещая «ручку» регулятора;

— **РЕГУЛЯТОР ПОЛОЖЕНИЯ ТУЛОВИЩА.** Миниатюрное изображение фигуры человека условно разделено на участки. Указывая курсором на разные фрагменты этого рисунка и нажимая левую кнопку мыши, вы тем самым изменяете положение тела (можно сесть, лечь, встать, уклониться вправо или влево);

— **ШКАЛЫ ЗДОРОВЬЯ И ЭНЕРГИИ.** Заметим, что затрата энергии зависит от количества включенных приборов. Особенно энергоемки фонарь, щит, 0-гравитационные сапоги. В случае, если у вас не осталось энергетического запаса, все приборы автоматически выключаются.

Середина:

— справа и слева находятся иконки (2 по 5), которые служат для включения/выключения различных приборов (карта, фонарь, щит и прочих). Вначале игры вам доступна только вторая слева иконка (включение полноэкранного режима). В процессе действия вы будете получать все новые возможности и постепенно заполните все пустующие ячейки.

Снизу слева направо:

— левый мульти-функциональный дисплей **MFD (MULTI-FUNCTIONAL DISPLAY)**.

Слева от него находятся пять кнопок выбора картинки. Кнопки сверху вниз:

— **WEAPON** — ваше текущее оружие;

— **ITEM** — текущий предмет;

— **MAP** — карта;

— **TARGET** — цель;

— **DATA** — данные.

Информация отображается с разной степенью подробности в зависимости от версий программного и аппаратного обеспечения, которое вы на данный момент имеете.

— Центральный дисплей, снизу от которого находятся четыре кнопки выбора картинки.

На нем вы можете получить информацию о всех имеющихся у вас вещах, а также манипулировать ими. Кнопки слева направо:

— **MAIN** — основные предметы;

— **HARDWARE** — аппаратное обеспечение;

— **GENERAL** — предметы общего назначения;

— **SOFTWARE** — програмное обеспечение.

Вы можете выбрать предмет нажатием левой кнопки мыши, использовать его двойным нажатием и убрать правой кнопкой.

— Правый мульти-функциональный дисплей **MFD** (аналогично левому).

ОРУЖИЕ

Для борьбы с врагами вам предлагается грандиозный арсенал оружия. На начальном уровне вам придется довольствоваться свинцовой трубой и пневматическим пистолетом, но зато к концу игры вы сможете беспощадно истреблять киборгов при помощи смертоносной плазменной пушки или крупнокалиберной штурмовой винтовки. Заметим, что эффективность оружия, его убойная сила (то есть — количество выстрелов, требуемое для уничтожения цели) зависят от выбираемой мишени. Одно оружие хорошо против мутантов, другое против роботов и так далее. Поэтому, вместо того, чтобы тратить патроны попусту, лучше попробуйте найти оптимальный способ уничтожения каждого конкретного монстра.

Перечень оружия с небольшими пояснениями к каждому:

— свинцовая труба **(LEAD PIRE)** — за неимением ничего лучшего и с трубой можно воевать против тупых обслуживающих роботов;

— лазерная рапира **(LASER RAPIER)** — мощное оружие для контактного боя. Особенно хорошо использовать ее против мутантов;

— пневматический пистолет **(DART GUN)** — стреляет обычными или отравленными дротиками. Это единственное доступное вам оружие (кроме трубы) для борьбы с простейшими мутантами на медицинском уровне. Берегите боеприпасы;

— пистолет **(PISTOL)** — при отсутствии более убойного оружия, пистолет позволит вам справляться с врагами на ранней стадии игры;



— магнум 2100 **(MAGNUM 2100)** — бесценная находка поможет отбиваться практически от любых киборгов или мутантов в течение всей игры;

— флечетта **(FLECHETTE)** — полуавтоматическое оружие, нечто вроде «Узи» или «Беретты». Эффективно против роботов и киборгов;

— штурмовое ружье **(ASSAULT RIFLE)** — очень мощная крупнокалиберная винтовка. Пригодится для уничтожения серьезных противников, таких как киборги-охранники или киборги-убийцы;

— оружие для усмирения беспорядков **(RIOT GUN)** — оружие, используемое полицией для подавления беспорядков (стреляет резиновыми пулями). Явно не рассчитано на такого рода «внештатную» ситуацию и, несмотря на свой внушительный вид, почти бесполезно;

— линейная пушка **(RAIL GUN)** — винтовка, стреляющая разрывными пулями, почти как гранатомет. Пользуйтесь ею осторожно. Не стреляйте в цели, находящиеся рядом с вами, так как разрыв боеприпаса может серьезно вас поранить;

— магнапульс **(MAGNAPULSE)** — уничтожает роботов и киборгов практически всегда с первого выстрела. Однако заметно менее эффективен против био-мутантов;

— скорпион **(SCORPION)** — очень мощное оружие. К сожалению, на базе к нему очень мало боеприпасов;

— спарк **(SPARG)** — ваше первое знакомство с энергетическим оружием, которое расходует на выстрел вашу энергию, а не патроны. Обратите внимание на регулятор мощности. В режиме **OVERDRIVE** убойная сила достигает пика, но при этом тратится максимальное количество энергии, и спарк быстро перегревается;

— бластер **(BLASTER)** — удивительно малоэффективное энергетическое вооружение;

— лазер **(LASER)** — сильное энергетическое оружие, но его использование сопряжено с большими затратами энергии;

— плазменная пушка **(PLASMA GUN)** — экспериментальное энергетическое оружие, которое вы сможете найти только лишь на восьмом уровне станции. Мгновенно разряжает энергетический запас, но при этом производит выстрел сокрушительнейшей силы. Если вы собераетесь использовать его, то запаситесь батарейками!

Отдельно перечислим взрывные устройства:

— **FRAGMENTATION GRENADE;**

— **EMPLIFICATION GRENADE;**

— **GAS GRENADE;**

— **CONCUSSION GRENADE;**

— **NITROPACK;**

— **EARTH SHACKER.**

Убойная сила вышеперечисленных «игрушек» возрастает сверху вниз по списку.

MINE — очень удобно ставить мины против многочисленных, медлительных и тупых роботов.

КРАТКИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО СТАНЦИИ

Станция состоит из девяти основных уровней, нижнего уровня реактора и четырех экологических подуровней.

Уровень 1 (больничный).

Уровень 2 (исследовательский). Изотоп **X-22** находится в гамма-квадрате уровня (переключатель на стене рядом с ним). Панель управления лазерным лучем также расположена в центре уровня.

Уровень R (реактор). Вы не сможете взорвать реактор, пока не уничтожены передающие антенны! Вы не сможете завершить уровень без костюма радиационной защиты (просто погибнете от радиации вблизи реактора).

Уровень 3 (уровень технического обслуживания). На уровне вы встретитесь с полупрозрачными мутантами. Лучше всего с ними бороться при помощи лазерной рапиры или магнума 2100. В центре находится релейный анализатор **(RELAY ANALYZER).** На этом этаже вы найдете несколько релейных панелей. Запишите их номера и введите данные в анализатор. Аппарат выдаст вам лог с информацией о поврежденной панели.

Уровень 4 (складской). Под ящиком спрятана кнопка, которая включает энергетические мосты. Правда, чтобы добраться до места, куды были спрятаны системные демодуляторы, вам все же придется попрыгать.

Уровень 5 (космические доки). Энергетический мост в четвертом доке управляется пятью кнопками, включите их следующим образом: слева направо — **ВКЛ; ВКЛ; ВЫКЛ; ВКЛ; ВКЛ; ВЫКЛ.** Включить все сегменты моста невозможно, так что прыгать все равно придется.

Уровень 6 (служебные помещения). Вы не сможете попасть на этот уровень, пока лазер не уничтожен! Все важные предметы находятся на северо-западе. Направляйтесь сначала на северо-восток, чтобы в конечном итоге попасть туда, куда вам нужно более всего.

Уровень 7 (инженерный). Вы не сможете пройти на него, пока бета-камера не катапультирована! Обратите внимание, что хирургический автомат заминирован. Будьте осторожны — не наступите на мины, и все будет в порядке.



Уровень 8 (секьюрити-уровень). Вы не сможете попасть сюда, пока реактор не установлен в режим самоуничтожения!

Уровень 9 (мост).

Итак, что нужно сделать, чтобы пройти игру?

Первое, что вам необходимо, — это уничтожить лазер, нацеленный «ШОДАНОМ» на Землю. Для этого нужно:

— взять изотоп **X-22** (уровень 2, юго-запад);

— поместить его на панель генератора на уровне **R,** и тем самым активизировать энергетический щит;

— узнать код **LASER OVERRIDE** (199) и ввести его на соответствующей панели на уровне **R** (юго-запад);

— выстрелить из лазера, нажав кнопку на уровне 2 (центральная зона).

Теперь, когда угроза лазера миновала, вам предстоит предотвратить распространение смертоносных вирусов, изобретенных на базе:

— в каждой из оставшихся экологических камер (**1, 2, 4** — уровень 6) надо активировать кнопки разрешения катапультирования **(JETTISON ENABLE);**

— узнать о неисправности релейной панели (на уровне 5), ввести номер неисправной панели, получить диагностический лог;

— на уровне 4 взять интерфейс демодулятор;

— вернуться на уровень 3 и поставить его на неисправную панель **(RELAY 428);**

— на уровне 6 нажать рычаг управления катапультированием камер **(JETTISON MASTER SWITCH).**

Доступ к рычагу управления катапультированием камер осуществляется через шахту для обслуживающего персонала. В середине ее находится помещение с доступом к компьютерному узлу. В конце шахты — помещение с враждебными сервис-роботами и секьюрити-роботами. Уничтожьте их и спускайтесь в нижнюю часть помещения. Там вам придется иметь дело с киборгом Диего. После того, как вы его серьезно пораните, он исчезнет. Пройдите через дверь, там и находится рычаг.

Нажмите кнопку катапультирования бета-камеры.

После неудачной попытки уничтожить человечество при помощи вирусов, «ШОДАН» попробует загрузить себя в глобальную компьютерную сеть Земли. Ваша задача — сделать эту попытку неосуществимой:

— на уровне 7 установите пластиковые мины (которые вы нашли на уровне 4) на каждую из четырех панелей передающих антенн. Будьте внимательны, отойдите на возможно большее расстояние

от панелей в момент взрыва. Когда вы попытаетесь взорвать одну из антенн, попадетесь в ловушку (вас заблокируют силовым полем). Скорее всего (впрочем не обязательно, см. далее), вы умрете. Так что перед тем как взрывать что-либо, переключите камеру конверсиии в киборгов на уровне в режим оздоровления.

Есть еще две возможности избежать ловушки с антенной. Вы можете применить рефлекс-допинг **(REFLEX PATCH)** и снять силовое поле, разгадав загадку с электрической цепью (или применить на нее **LOGIC PROBE**). Второй вариант — лечь за панелью. Взрывная волна распространяется в одном направлении и не причинит вам вреда, если вы будете находиться за колонной, на которой крепится панель.

Теперь, когда планы «ШОДАНА» сорваны, самое время уничтожить заброшенную станцию. Для этого надо поставить главный реактор в режим самоуничтожения:

— чтобы выжить в условиях радиации вблизи реактора, возьмите костюм биорадиационной защиты **V2.** Для этого найдите на уровне оторванную голову с двумя неповрежденными глазами. (Чтобы не ошибиться, поместите голову в инвентарь и рассмотрите ее. Это голова **ABE GIYASHI** в той же комнате, где лежит фонарь). Далее используйте ее на сканер сетчатки глаза **(RETINA SCAN)** рядом с закрытой дверью. За дверью вы найдете костюм биорадиационной защиты;

— спуститесь на уровень **R,** последовательно введите все шесть цифр (две комбинации по три цифры) на панели доступа к рычагу самоуничтожения. Нажмите рычаг.

На каждом из уровней с первого по шестой нужно уничтожить компьютерные линии и после этого записать цифру на небольшом черном дисплее (который нельзя уничтожить), расположенном неподалеку.

Наконец человечество в безопасности, и теперь нужно позаботиться о своей собственной жизни:

— идите на уровень 5 и попробуйте бежать при помощь спасательной капсулы (код **001**). Имейте в виду, что после того, как вы включили режим самоуничтожения реактора, «ШОДАН» выпустил новых роботов, чтобы уничтожить вас;

— проследуйте на уровень 8, убейте кибер-мутанта Эдварда Диего;

— на уровне 9 найдите изолинейный чипсет **(ISOLINEAR CHIPSET)** и вставьте его в электронную панель, чтобы получить доступ к центральной части уровня, где вы сможете подключиться к основному выходу в киберкосмос;

— сразитесь с «ШОДАНОМ» в киберкосмосе. Если в конце битвы вы увидете застывший образ «ШОДАНА», значит, вы проиграли. Не отчаивайтесь, попробуйте снова. (Кстати, а когда вы в последний раз подписывались?)



Некоторые часто возникающие вопросы и полезные замечания:

— многие уровни невозможно завершить за один проход, вам придется проследовать на другие и вернуться на них позже;

— Некоторые двери «безнадежно сломаны» **(BROKEN BEYOND REPAIR).** Вам никогда не открыть их;

— некоторые лифты не работают — вы получите сообщение, что электричество перенаправлено куда-то. Эту ситуацию можно исправить, выполнив определенное задание (обычно уничтожение того объекта, на который перенаправлено электричество);

— некоторые закрытые **(BLOCKED BY SHODAN SECURITY)** двери открываются после того, как вы ослабите системы безопасности уровня, уничтожив определенное количество видеокамер слежения (они помечены красными квадратиками на карте). Также вам нужно будет разрушить компьютерные линии **(COMPUTER NODES)** на каждом уровне. Не всегда необходимо уничтожать все 100% систем защиты станции. Необходимое количество варьируется в зависимости от выбранного вами уровня сложности;

— некоторые внешние допинги имеют побочное действие. Например, допинг Усиления Зрения **(SIGHT PATCH)** действует по назначению некоторое время, но затем ваше зрение ухудшается (становится темнее обычного). Для того, чтобы устранить постэффекты, применяйте детоксикатор **(DETOX);**

— лечение при помощи аптечки **(MEDIKIT)** занимает около минуты, поэтому не спешите применять новую аптечку до того, как действие предыдущей полностью не закончилось;

— каждый терминал выхода в киберкосмос ведет в разные, несообщающиеся с другими зоны. Время пребывания в киберкосмосе ограничено, поэтому имеет смысл сохранять игру перед тем, как подключаться к терминалу. Если враги в киберпространстве слишком сильны, попробуйте проследовать мимо них, подбирая по пути полезные предметы и информацию;

— на большинстве уровней вы сможете найти исправные хирургические автоматы **(SURGERY MACHINE)** и станции зарядки энергии **(ENERGY CHARGE STATION).** Используя их, можно восстановить свое здоровье и энергию;

— всегда переключайте биологические камеры в режим оздоровления — вы увидите сообщение: «Конверсия в киборгов прекращена» **(«CYBORG CONVERSION CANCELED»).** В противном случае, если вы погибнете, роботы поместят вас туда и трансформируют в киборга (вместо того, чтобы оживить). Именно поэтому прежде всего на уровне нужно попытаться найти местонахождение биокамеры (если таковая имеется).

«Не очень честные» хитрости:

— только для дисковой версии (vF1.5S): если кликнуть аптечкой (**MEDIKIT,** не **MEDIPATCH**) на батарейку **(ENERGY CELL)** — вы получите полную энергию, а батарейка останется. Если щелкнуть наоборот — получите полную жизнь. Таким образом, для прохождения игры вам потребуется всего одна батарейка и одна аптечка. В CD-варианте такая возможность отсутствует;

— достаточно очевидно, что можно решить все логические загадки, имея на руках всего лишь один логический зонд **(LOGIC PROBE).** Перед тем, как использовать, сохраните игру. Затем запишите решение загадки, загрузите игру и выставьте правильную комбинацию вручную.

От души желаем вам успехов в виртуальной реальности!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: System Shock
Год: 1994
Фирма: Looking Glass Technologies/Origin
Размер архива: 12,7 Mb
Размер на диске: 25,5 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, мышь

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Эта игра с момента ее выпуска является эталоном ролевиков. Ее авторы, фирма «Bethesda», давно уже специализируются на играх с трехмерным скроллингом — возьмите хотя бы «Terminator Rampage». На этот раз команда забралась в патентованные владения «SSI», «Origin» и «Sir-Tech»... и убрала их всех начисто, во всяком случае, по графике. Звук в игре, конечно, уступает, положим, погребальным эффектам «Ravenloft: Strahd's Possession», да и сюжету далеко до «Ultima» или «Wizardry», но визуально — это шедевр! Широкоэкранное окно «с видом из глаз» заставляет забыть «Ultima Underworld», реальные сражения с размахиванием мечом (мышкой) дают тому же «Ravenloft» сто очков вперед (там тоже изображение на весь экран, но удары наносятся просто щелчком на иконку). Да, пожалуй, если совместить графику и интерфейс последних AD&D и боевые искусства «UUW» — тогда и родится «Arena».

Немного о сюжете. Он весьма прост — даже чересчур. Жила-была обширная империя. Под железной рукой правителей из династии Септимов повсюду царил мир и порядок. Но вот однажды придворный колдун императора Уриэля IV обманом заколдовал его и заточил в ином измерении. Затем Ягар Тарн (так зовут колдуна) убил свою ученицу, Рию Сильмане, дабы она не проговорилась, и начал готовиться к правлению. К счастью, Рия оказалась девушкой смышленой и с помощью магии удержала свою душу на пороге загробного мира, чтобы давать советы. А кому? Тут и спрашивать нечего. Естественно, вам — единственному, кто рискнул выступить против Тарна. Правда, выступление это закончилось не слишком удачно — тот бросил вас в подземелье и преспокойно забыл о вашем существовании. А зря. Рия постаралась и создала в тюрьме колдовские ворота, которые перенесут вас на родину. После недолгих похождений по лабиринту (нет чтобы поставить ворота сразу в камере!) она явится к вам во сне и расскажет о задании.

А заключается оно в следующем — надо найти восемь частей посоха, которым был изгнан император. Каждый из кусков лежит в своем подземелье, и все эти «подвалы» надо искать и искать. Поэтому — найдите ворота, походите по городам в поисках денег, снаряжения, информации и просто повышения крутизны героя — и в путь, за посохом!

НАЧАЛО ИГРЫ

После вступления перед вами появится меню:

LOAD SAVED GAME — восстановить отложенное состояние.

START NEW GAME — начать новую игру.

EXIT — выход в DOS.

Если выбрать **LOAD SAVED GAME** — перед вами откроется список сохраненных игр. Выберите нужную — и вперед. Если же вы начинаете игру с начала — вам предстоит долгий процесс создания своего героя (или героини).

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Сначала перед вами возникнут две опции по выбору профессии:

GENERATE — получить от компьютера профессию, соответствующую вашим наклонностям (которые выясняются ответами на десять заданных вопросов);

SELECT — выбрать готовую профессию.

Если вы выбрали **GENERATE,**— увидите поочередно десять вопросов. На любой из них можно дать один из трех ответов, нажимая клавиши **A, B** или **C.** В зависимости от вашего выбора вы получите балл по одному из трех основополагающих пунктов — ум (магия), сила (боевые искусства) или ловкость (воровство и т.д.). Эти пункты отражены в виде созвездий — посередине маг, справа воин, слева вор. Когда вы ответите на все вопросы — получите итог (профессий много, но все они — смесь ума, силы и ловкости в разных пропорциях). Впрочем, вы можете отказаться от предоставленного рода занятий и выбрать его вручную, автоматически перейдя в опцию **SELECT.**

Здесь имеется весьма богатый выбор:

ACROBAT — акробат;

ARCHER — стрелок;

ASSASSIN — убийца;

BARBARIAN — варвар;

BARD — бард, менестрель;

BATTLEMAGE — «боевой маг», колдун с ярко выраженными наклонностями к убийствам;

BURGLAR — взломщик;

HEALER — целитель;

KNIGHT — рыцарь;

MAGE — маг;

MONK — монах;

NIGHTBLADE — «ночной клинок», убийца с магическим уклоном;

RANGER — следопыт;

ROGUE — разбойник;

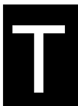
SORCEROR — колдун;

SPELLSWORD — волшебник + воин;

THIEF — вор;

WARRIOR — воин.

Магией здесь обладают барды, бэттлмаги, целители, маги, найтблейды, колдуны и спеллсворды.



Теперь надо ввести свое имя, после чего — выбрать пол:

MALE — мужчина;

FEMALE — женщина.

Следующий этап — подбор расы. Всего их восемь. Для выбора надо щелкнуть на соответствующую провинцию империи Тамриэль (любую, кроме центральной — столичной). Затем подтвердите свой выбор.

SKYRIM — царство сильных, высоких людей с белой кожей, голубыми глазами и светлыми волосами. В общем, викинги викингами.

MORROWIND — здесь обитают темные эльфы (вроде AD&D'шных дроу). Очень симпатичные существа с пепельной кожей, красными глазами и заостренными ушами.

HAMMERFELL — нечто среднее между неграми и арабами.

HIGH ROCK — здорово напоминают могучих и мудрых кельтов.

ELSWEYR — племя странных белокожих дикарей с разрисованными под трупы лицами.

BLACK MARSH — в их мордах явно проскальзывает нечто жабье...

VALENWOOD — лесные эльфы (то есть самые типичные).

SUMMURSET ISLE — высшие эльфы — полубоги, перворожденные, и прочая, и прочая.

Теперь необходимо распределить имеющиеся дополнительные баллы **BONUS PTS** по восьми основным качествам героя:

STR — сила. Влияет на мощь ударов, грузоподъемность и энергию;

INT — ум. У владеющих магией влияет на количество магической энергии;

WIL — сила воли. Определяет степень защищенности от магических воздействий;

AGI — ловкость. Влияет на уровень защиты и точность ударов;

SPD — скорость. Непосредственно на характеристиках (указанных здесь) не сказывается. От этого качества зависит частота ваших ударов, скорость передвижения и т.д.;

END — выносливость. Оказывает воздействие на различные аспекты, связанные со здоровьем и энергией;

PER — личностные свойства. Влияет на обаяние;

LUC — удачливость. Избежать ловушки, увернуться от стрелы — для этого надо, чтобы Фортуна была благосклонна...

Правее находятся характеристики героя. Они расположены рядом с теми качествами, от которых зависят:

DAMAGE — бонус к наносимым повреждениям (от силы);

MAX KILOS — максимальная грузоподъемность (от силы);

SPELL PTS — магическая энергия, текущая/максимальная (от ума);

MAGIC DEF — защита от магических воздействий (от силы воли);

TO HIT — бонус к точности ударов (от ловкости);

TO DEFEND — бонус к защищенности — «классу доспехов» (от ловкости);

HEALTH — бонус к здоровью (от выносливости);

CHARISMA — обаяние (от личных качеств).

Ниже располагаются другие параметры:

HEALTH — здоровье, текущее/максимальное. Это жизнь персонажа. Когда оно на нуле — герой гибнет;

FATIGUE — энергия, текущая/максимальная (от силы и выносливости). Тратится на любую активную деятельность;

GOLD — золото. Финансовые возможности;

EXPERIENCE — опыт, получаемый за уничтожение врагов;

LEVEL — уровень. При достижении определенных значений опыта уровень повышается на единицу. В результате этого растет число баллов здоровья и все прочие характеристики, к тому же вы получаете новые **BONUS PTS,** которые распределяете по качествам.

Сделав все, что нужно, нажмите на **DONE.** Вам предложат:

SAVE STATS — сохранить установки и перейти к следующему этапу;

REROLL STATS — случайным образом перераспределить параметры.

Если вы выбрали **SAVE STATS** — теперь пощелкайте на голову героя/героини, пока не появится тот портрет, который вас устроит. Надо отметить, что физиономии есть на все случаи жизни — лица умные и глупые, веселые и угрюмые, запуганные и злобные.

Как ни странно, среди девушек очень много настоящих красавиц (обычно в RPG, когда дело доходит до выбора женских портретов, хочется просто выключить монитор...).

Теперь вновь нажмите на **DONE** — и приготовьтесь к неприятностям, без которых в этой длинной-предлинной игре уж никак не обойтись.

Связь профессий и качеств



ACROBAT — необходимы ловкость и скорость.

ARCHER — сила и ловкость.

ASSASSIN — сила и ловкость.

BARBARIAN — сила и выносливость.

BARD — ум, личные качества.

BATTLEMAGE — скорость, ум.

BURGLAR — ловкость и скорость.

HEALER — ум, сила воли.

KNIGHT — сила, сила воли.

MAGE — ум, сила воли.

MONK — ловкость, выносливость.

NIGHTBLADE — ловкость, ум.

RANGER — сила, ум.

ROGUE — сила, ум.

SORCEROR — ум, ловкость.

SPELLSWORD — ум, сила.

THIEF — ловкость, ум.

WARRIOR — сила, выносливость.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Перед вами — большое окно «с видом от первого лица». Оно занимает две трети экрана. Внизу находится портрет персонажа, а также несколько опций.

Портрет

Цвет фона портрета отражает состояние героя:

— **голубой** — все нормально;

— **красный** — очень сильно изранен;

— **синий** — парализован;

— **зеленый** — отравлен;

— **коричневый** — болен.

Правее находятся три шкалы:

— **зеленая** — здоровье;

— **красная** — энергия;

— **синяя** — магическая энергия (если владеет магией).

Перемещение персонажа

По миру Арены передвижение происходит традиционным для всех RPG с трехмерным скроллингом способом — наведите курсор на экран, он превратится в стрелку. Нажмите и держите левую клавишу — герой двинется в заданном направлении. В зависимости от положения курсора на экране вы...

— **слева вверху** — ...идете влево вперед по кривой;

— **вверху** — ...идете вперед;

— **справа вверху** — ...идете вправо вперед по кривой;

— **справа** — ...поворачиваетесь через правое плечо;

— **справа внизу** — ...двигаетесь вправо, продолжая смотреть вперед;

— **внизу** — ...идете назад, продолжая смотреть вперед;

— **слева внизу** — ...двигаетесь влево, продолжая смотреть вперед;

— **слева** — ...поворачиваетесь через левое плечо.

Чем ближе курсор к краю экрана, тем быстрее движение. В центре экрана курсор превращается в прицел. Таким образом осуществляется воздействие на окружающую среду (вступление в разговор, подъем и использование предметов и т.д.).

Направление вашего движения показывает компас вверху экрана.

БОЙ

Для того, чтобы приготовить оружие (или кулаки), надо щелкнуть на пиктограмму со скрещенными мечами. Появится либо то орудие убийства, которое вы заготовили, либо ваши руки. Дальнейшее происходит таким образом.

ГОЛЫЕ РУКИ — нажмите правую клавишу и, удерживая ее, быстро шевельните мышью. Герой атакует одним из кулаков;

РУЧНОЕ ОРУЖИЕ — все точно так же, но в зависимости от движений мыши будут производиться следующие удары:

— **из левого верхнего угла — вправо вниз** — диагональный удар в соответствующем направлении;

— **сверху вниз по центру экрана** — удар сверху вниз;

— **из правого верхнего угла — влево вниз** — диагональный удар в соответствующем направлении;

— **снизу вверх по центру экрана** — колющий выпад;

— **из левого нижнего угла — вправо** — рубящий удар слева направо;

— **из правого нижнего угла — влево** — рубящий удар справа налево.



ЛУК — наведите курсор-прицел на цель и щелкните правой клавишей. Обращаем ваше внимание на две вещи:

— первая (хорошая): боеприпасы не нужны. Стрел у вас неограниченное количество;

— вторая (плохая): из лука мирных жителей, к сожалению, убивать нельзя. Зато очень приятно их долбить молотом или хотя бы кулаками.

Кстати, если вы ходите по улице с оружием наготове, прохожие будут пробегать мимо. Если же оружие спрячете, они будут останавливаться перед вами — на случай, если вы хотите что-то спросить.

КАРТЫ

Пиктограмма с картой вызывает локальную карту, если щелкнуть левой клавишей, и глобальную — если правой.

Локальная карта

На ней вы видите окружающий пейзаж. Двери помечены красными квадратами. Щелкнув курсором-пером на карту, вы можете сделать надпись. Впрочем, они появляются и сами — если вы спросите у кого-нибудь местонахождение того или иного заведения и собеседник покажет вам его на карте, или если щелкните на дверь правой клавишей мыши. Листается карта с помощью компаса в правом верхнем углу.

В городах и на природе карта открыта, а в замках и подземельях — составляется по мере вашего продвижения.

Глобальная карта

Вы видите карту всей империи Тамриэль. Желтым цветом отмечено название той провинции, в которой вы находитесь.

Щелкните на любую из провинций — вы увидите ее полномасштабную карту со всеми населенными пунктами. Если щелкнуть на селение — вам дадут его название, расстояние до него и время, которое займет поездка. Теперь нажмите на иконку с лошадью (та, что посередине) — и вы отправитесь на место.

Икона с телескопом позволяет вам поискать город по названию или (если, не вводя ни буквы, нажать **ENTER**) по списку.

EXIT — возврат в карту империи.

Кстати, не пытайтесь путешествовать между городами своим ходом. Вы, конечно, найдете массу интересных вещей (подземелья и так далее), но цели никогда не достигнете. Окрестности городов замкнуты на самих себя. Даже если вы высадитесь на крошечном островке в провинции высших эльфов и, выйдя из города, пойдете строго в одну сторону — все равно моря не увидите.

ИНФОРМАЦИЯ

Опция с медицинским символом (змея и жезл Меркурия). Здесь вам скажут:

YOU ARE IN XX — вы в местечке **XX;**

IT IS XX:YY OF THE... — сейчас **XX.YY** времени такой-то части суток;

THE DATE IS... — сегодня такой-то день, такое-то число такого-то месяца такого-то года;

YOU ARE CURRENTLY CARRYING X KG OUT OF Y KG — вы несете вес в **X** кг из **Y** возможных (**Y** — максимальная грузоподъемность);

YOU ARE HEALTHY (DISEASED, POISONED, PARALYZED — вы здоровы (больны, отравлены, парализованы и т.д.).

КАРМАННЫЕ КРАЖИ

Опция с монетой в пальцах. Встретив на улице города неподвижного субъекта (проповедующий монах, нищий, проститутка), вы можете попытаться порыться у него в карманах. Щелкните на эту опцию, а затем на объект. Только сделайте звук погромче — если сзади раздастся окрик: **«HALT!»,** немедленно бегите или принимайте бой — за вами пришли местные полицейские. А в те времена с преступниками не церемонились — рубанут мечом и в крепостной ров...

МАГИЯ

Щелкните на иконку-вспышку (крайняя левая в нижнем ряду) — и справа внизу появится список заклятий. В начале их только

два — **FIRE DART** (боевое) и **LIGHT HEAL** (исцеление). По ходу игры их станет значительно больше. Опытные люди считают, что колдующему персонажу гораздо проще, чем бойцу, закончить игру. Может быть. Но на начальном этапе хилому колдуну, которого валят с двух ударов и который сам драться практически не может, а на один **FIRE DART** тратит всю свою магическую энергию, просто не выжить. Поэтому лучше взять того, кто хоть и без головы, но зато с кулаками... Но это так, к слову.

T

ДНЕВНИК

Опция в виде письма. Сюда вы записываете все свои задания.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Нажмите на эту опцию (вторая справа в нижнем ряду) — и в правом нижнем углу появится список предметов — напитков и прочее... Щелкните на предмет — он будет использован.

ОТДЫХ

Иконка с костром. Вам предложат:

CAMP FOR A WHILE — отдыхать указанное время;

UNTIL FULLY HEALED — до полного исцеления.

В городах отдыхать нельзя — только если снять комнату в таверне.

ПРЕДМЕТЫ

Если щелкнуть на портрет героя — вы увидите его фигуру со всем снаряжением и характеристиками.

NEXT PAGE — переход в вещмешок.

Все предметы, которые можно одеть, показаны желтым цветом. Не одеваемые — красным. Неопределенные (нуждающиеся в идентификации в магической лавке) — голубым. Если предмет не одеваем — его надо либо использовать (напитки), либо продавать (неподходящее по профессиональным соображениям оружие и снаряжение).

Если предмет одет на тело — он светится в списке более ярким цветом. Левый щелчок надевает/снимает предмет. Правый — выдает информацию о нем:

...TO AR — влияние на защищенность (доспехи, бижутерия);

WEIGHT — вес;

CONDITION — состояние изношенности (доспехи, оружие);

DAMAGE — наносимые повреждения (оружие).

Доспехи

GREAVES — поножи (защищают бедра).

BOOTS — сапоги (защищают голени и ступни).

CUIRASS — панцирь (защищает туловище).

PAULDRON — наручи, левый и правый (защищают плечи).

GAUNTLETS — перчатки (защищают кисти и предплечья).

HELM — шлем (защищает голову).

SHIELD — щит (добавляет защиту различным частям тела — в зависимости от размера).

Оружие

Уф-ф... Слишком его много, чтобы перечислить. Запихнули авторы игры сюда все, что можно — от коротких мечей до японских катан. Рекомендуем иметь с собой двуручное оружие, одноручное и лук, а также щит — на все случаи жизни.

Бижутерия

BELT — пояс.

BRACELET — браслет.

AMULET — амулет.

MARK — значок.

В зависимости от свойств оказывают то или иное воздействие на качества или общую защищенность.

МОДИФИКАТОРЫ

Все доспехи, бижутерия и немалая часть оружия имеют те или иные особенности, зачастую магические. Эти качества бывают двух типов:

— **материал/технология изготовления** — стоит перед названием;

— **влияние на характеристики или возможность использования** — стоит после названия.

Материалы

LEATHER (доспехи) — кожа.

CHAIN (доспехи) — кольчуга.

STEEL (доспехи, оружие) — сталь.

PLATE (доспехи) — латы.

SILVER (оружие) — серебро.

ELVEN (все) — эльфийской работы.

DWARVEN (все) — гномьей работы.

MITHRIL (все) — мифрил.

ADAMANTIUM (все) — адамант.

EBONY (все) — черное дерево (видимо, речь о магии, так как эти «деревянные» предметы — самые лучшие).

Влияния/использования

На качества (**OF WILLPOWER** — на силу воли, **OF AGILITY** — на ловкость, и т.д.).

Использование — как напитки и т.д. (например, **MARK OF HEALING** — исцеление).

Предметы со свойствами материалов влияют на защищенность. Впрочем, для влияющих на качества это тоже характерно.

ГОРОДА

В городах есть кое-какие любопытные заведения, а именно:

— таверны **(INN)** — здесь и только здесь вы можете поспать;

— лавки **(EQUIPMENT STORE)** — покупка, продажа и ремонт доспехов;

— храмы **(TEMPLE)** — исцеление ран, лечение плохих состояний, благословение;

— гильдии магов **(MAGES GUILD)** — продажа и модификация магических предметов и бижутерии;

— правитель — здесь можно получить задание;

— горожане — они, конечно, не заведения, но с ними можно пообщаться.

Таверны

BUY DRINKS — выпить.

GET A ROOM — снять комнату.

SNEAK INTO THE ROOM — попытаться прокрасться в комнату (не получится — явятся стражники, а что они с вами сделают — мы уже объяснили);

RUMORS — слухи насчет работы:

— **GENERAL** — задания, поиски артефактов;

— **WORK** — просто подработать — отнести куда-нибудь письмо и так далее. Несложно, но и платят плохо.

Если вы снимаете номер — вам предложат выбрать:

SINGLE — с одной койкой;

DOUBLE — с двумя;

SUITE — не совсем ясно, но что-то неплохое;

KING'S SUITE — достойный короля;

EMPEROR'S SUITE — достойный императора.

Мы так и не поняли, чем, кроме цены, «императорский» отличается от **SINGLE,** ну да ладно...

Затем введите, на сколько дней вы хотите снять комнату. Вам скажут цену.

ACCEPT — согласиться.

REJECT — отказаться.

COUNTER — поторговаться. Введите свою цену (3/4—4/5 номинала) и упорствуйте, пока трактирщик не согласится. Если он не называет свою цену вообще — вы предложили слишком мало, и торговаться он не будет. Если за семь-восемь попыток вы не придете к соглашению — придется начинать сначала.

Лавки

BUY — купить (**WEAPON** — оружие, **ARMOR** — доспехи).

SELL — продать.

REPAIR — отдать в перековку предмет с состоянием не-**NEW.** Вам скажут срок (десять дней) и цену. Если цена вас не устраивает — щелкните на **NO** и на **«CAN'T YOU AFFORD IT?»,** введите нужную стоимость и ждите соответствующее время. Если вас не устраивает время и вы спешите — **NO** и на **«CAN'T YOU WAIT THAT LONG?»,** введите срок и платите деньги.

STEAL — попробовать украсть что-либо.

Покупка и продажа также могут облегчаться торговлей. Масштабы те же — двадцатипроцентная скидка при покупке и такая же надбавка — при продаже.

Храмы

BLESS — благословение.

CURE — снимать «интересные положения», вроде болезни и яда.

HEAL — лечить раны.



Магические гильдии

BUY (MAGIC ITEM/POTION) — купить магический предмет или напиток. Без торговли.

DETECT MAGIC — идентифицировать выбранный магический предмет или напиток.

STEAL — украсть что-либо.

Не нужно напоминать, чем чреваты нарушения закона...

Горожане

С ними можно говорить.

WHO ARE YOU? — Как вас зовут?

WHERE IS... — Где находится...:

— **INN** — таверна (следует список названий);

— **TEMPLE** — храм (следует список названий);

— **EQUIPMENT STORE** — лавка (следует список названий);

— **MAGES GUILD** — гильдия магов;

— **PALACE** — дворец правителя;

— **CITY GATES** — выход из города;

— **NEAREST INN** — ближайшая таверна;

— **NEAREST TEMPLE** — ближайший храм;

— **NEAREST STORE** — ближайшая лавка.

RUMORS — см. «Таверны».

Горожан можно убивать, но, опять же, могут появиться стражники.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ БАНДИТАМ

Если воруете в магической гильдии — заберитесь за прилавок и лишь потом приступайте. Если у вас есть лук — хорошо, если нет — купите. Если попытка не удалась — расстреляйте стражников (они очень редко оказываются внутри прилавка). Далее можно лечь спать — появятся новые враги, скорее всего, опять по ту сторону... Отличный способ заработать **EXPERIENCE!** Кстати, если вас подранили — выбирайте, укладываясь за прилавком спать, не **UNTIL FULLY HEALED,** а отдых на время, и ставьте один час. Когда проснетесь, враг уже будет рядом, но вы восстановите часть жизни.

Если на вас напали на улице, а вы не можете драться — бегите либо в ближайшую таверну, либо переплывите водоем и с другого берега расстреляйте врагов из лука.

А вообще, продажа трофейных доспехов стражи — лучший способ заработать деньги, а головы самих полицейских — главный источник Опыта. Поэтому смело вставайте по ту сторону закона, благо это ничем, кроме единовременных стычек, вам не грозит.

РАБОТА

Если вам сказали на улице, что кто-то где-то имеет для вас задание — продолжайте расспрашивать прохожих, пока не узнаете подробности (имя и название таверны). Идите к трактирщику — и перейдете в разговор с работодателем.

СОВЕТЫ ПО РЕШЕНИЮ ИГРЫ

Для начала покиньте подземелье (откройте дверь ключом, а затем — запад-юг-запад-юг-запад и т.д). Расспрашивайте всех прохожих в городе о **FANG LAIR** (в опции **WHERE IS...**). Кто-нибудь упомянет о **HAMMERFELL.** Поезжайте туда, в какое-нибудь селение. Там скажут про город **RIHAD.** В Рихаде вас пошлют к правителям. Те укажут на карте крепость **STONEKEEP** и сообщат, что тайна местонахождения **FANG LAIR** — там.

Так будет с каждым куском посоха — по два подземелья, во втором — кусок, а в первом — информация о расположении второго.

В большинстве подземелий надо решать загадки. Вот ответы на них:

Кусок посоха	Подземелье	Ответ
1a	STONEKEEP	—
1	FANG LAIR	2, GLOVE
2a	FORTRESS OF ICE	WIND или AIR

2	LABYRINTHIAN	NOTHING, HOURGLASS, KEY
3a	SELENE'S WEB	—
3	ELDEN GROVE	TIME, FOOTSTEP
4a	TEMPLE OF AGAMANUS	SUN
4	HALLS OF COLOSSUS	THEODORUS, 108
5a	TEMPLE OF THE MAD GOD	TORCH или MATCH
5	CRYSTAL TOWER	EGG
6a	MINES OF KHURAS	ONION
6	CRYPT OF HEARTS	SHADOW
7a	VAULTS OF GEMIN	—
7	MURKWOOD	LOVE, WATER
8a	BLACK GATE	RAIN
8	DAGOTH-UR	E

После каждого отрезка повышается вероятность того, что Ягар Тарн обнаружит вас. Если это случится — у вас будут серьезные проблемы.

Вот, пожалуй, и все. Будем надеяться, что «Arena» впечатлит вас не меньше, чем нас. Мы от этой прекрасной игры (как, впрочем, и от «Ultima Underworld») испытывали приступы сильной клаустрофобии — еще раз Thanks графике... В общем, успехов!

И заранее приготовьтесь к очень длинному приключению. Размеры «Арены» поражают даже самых отъявленных любителей компьютерных приключений.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: The Elder Scrolls: Arena
Год: 1994
Фирма: Bethesda Software
Размер архива: 20,5 Mb
Размер на диске: 33,2 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, мышь

T

THE INCREDIBLE MACHINE—3

В одном из американских университетов проводится ежегодный конкурс на довольно неожиданную тему. Участники представляют на рассмотрение свой вариант машины для... выдавливания зубной пасты из тюбика. Простота конструкции не поощряется. Чем более сложным и нелепым будет агрегат, тем больше у него окажется шансов на успех. Единственное ограничение: никакой бутафории, каждая часть должна работать. Если вы, скажем, посчитали нужным воткнуть в машину аквариум с золотыми рыбками, то придумывайте, каким образом его можно использовать.

Трудно сказать, расшевелил ли этот конкурс творческую фантазию дизайнеров из фирмы «Sierra» или же эта идея пришла им в голову самостоятельно. Во всяком случае, в оригинальности замысла им не откажешь. Перед игроком проходит длинная череда головоломок, и в каждой из них требуется из заданного набора частей соорудить абсурдный аппарат для выполнения определенной задачи. У каждой головоломки эта задача — своя.

Поначалу набор деталей был довольно ограниченным, но сейчас, с выходом уже третьей части игры, ассортимент расширился и углубился. Добавилась возможность программировать поведение некоторых деталей — чтобы они работали именно так, как вам хочется. Появился и занятный игровой персонаж, начальник мастерской по сооружению невероятных агрегатов — чудаковатый профессор Тим. Его имя — **TIM** — представляет собой сокращение названия игры по первым буквам.

После входа в игру и регистрации своего имени вам предлагается выбрать одну из нескольких комнат лаборатории профессора Тима:

PUZZLE PLAY — перейти к решению головоломок. Вас ждет свыше 150-ти задач, решение которых может потребовать от считанных секунд (в обучающих головоломках) до целых часов на уровнях максимальной сложности;

PROFESSOR TIM'S WORKSHOP — мастерская — место, в котором вы творите и выдумываете новые машины без всяких ограничений. Созданные в мастерской головоломки можно предложить для решения друзьям;

HEAD-TO-HEAD — игра для двоих участников. Соперники ходят по очереди, и каждый из них имеет возможность поставить на экран одну деталь из каталога и подвинуть одну деталь, уже находящуюся на экране. Эти головоломки продуманы так, чтобы они заведомо имели несколько решений. Выигрывает тот, кто обнаружит самое быстрое;

ONLINE MANUAL — руководство по игре;

SIGN-IN — регистрация игрока. В случае, если вы зарегистрируетесь под новым именем, то придется решать все головоломки с самого начала;

WALK-THROUGH — профессор Тим наглядно расскажет, каким образом можно построить свою собственную головоломку.

Обратите внимание и на кнопки, выполненные в виде условных значков:

— **КОМПЬЮТЕР** — настройка игровых параметров (см. ниже **GLOBALS**);

— **ВОПРОСИТЕЛЬНЫЙ ЗНАК** — помощь;

— **КРАСНАЯ КНОПКА** — выход из игры.

Наконец, вы вошли в игру.

Первое, с чем придется столкнуться — это главное меню. Его пункты имеют следующие значения:

FILE — общие файловые функции:

— **NEW** — сооружение новой головоломки в мастерской;

— **OPEN** — загрузить головоломку для решения или внесения изменений;

— **SAVE** — сохранить внесенные вами в головоломку изменения;

— **SAVE AS** — сохранить головоломку под другим именем. Полезно, чтобы не портить исходные игровые головоломки;

— **EXIT** — выход из игры;

AREAS — переход между различными комнатами лаборатории профессора Тима. Все они подробно описаны выше, в начальном меню;

ACTIONS — различные игровые действия:

— **RUN PUZZLE** — запуск текущей головоломки. Если отображается окно **TOOLBAR,** то это частое действие удобнее производить кнопкой с зеленым флажком;

— **TEST PUZZLE** — проверка сконструированной машины (только в мастерской);

— **END TURN** — передать ход сопернику (только в игре для двоих);

— **SHOW SOLUTION** — «Сдаемся!!! Покажите, как решить эту проклятую головоломку...» Работает только для простейших задач, более сложные приходится решать самим;

— **CLEAR PLAYFIELD** — вернуть игровое окно к исходному состоянию;

— **LOCK/UNLOCK ALL PARTS** — зафиксировать/отпустить все части (только в мастерской). Когда вы конструируете свою

собственную головоломку, при решении некоторые ее части должны быть зафиксированы на экране, а другие попадают в каталог деталей, и игрок распоряжается ими свободно. Выбор этого пункта меню позволяет установить общую настройку для всех деталей сразу, чтобы потом изменить ее вручную для нескольких отдельных элементов;

PROFESSOR TIM — продолжить урок по сооружению головоломок (только в режиме обучения);

CONFIGURE — настройка различных игровых параметров:

— **MUSIC** — раздельная настройка громкости музыки и звуковых эффектов;

— **GLOBALS** — глобальные параметры: сила тяжести **(GRAVITY)** и давление воздуха **(PRESSURE).** Влияют на скорость падения предметов и взлета воздушых шариков. Менять их можно ТОЛЬКО при сооружении своих собственных головоломок в мастерской. Во время стандартной игры в этом пункте меню можно только поменять цвет фона в окне с головоломкой — хотя принятый по умолчанию бледно-голубой кажется самым удачным вариантом;

HINTS — если вы совсем безнадежно застряли в головоломке, можете попросить подсказку у профессора Тима. При этом на экране появляются маркеры в виде указующей руки. Щелкните на том маркере кнопкой мыши — и появится небольшая подсказка: вдруг это именно та мелочь, которой вам не хватало для решения? В мастерской этот пункт меню используется для того, чтобы расставить в головоломке свои собственные подсказки;

PREFERENCES — настройка опций, то есть включаемых параметров:

— **AMBIENT ANIMATIONS SHOWN** — показ «фоновых» анимаций. Если отключить их, игра на компьютере с медленной видеокартой может пойти быстрее, а все части будут выполнять свои функции, — но зрелище будет не таким занятным;

— **SCENERY PARTS SHOWN** — показ элементов оформления (на некоторых уровнях их вообще не бывает);

— **BACKGROUND ON** — показ фона («обои», «паркет», цветные блоки и тому подобное);

— **HIDE INFO HANDLES** — убрать информационные кнопки с увеличительным стеклом, которые появляются при нахождении курсора вблизи детали. Уберите их, если вы постоянно щелкаете туда по ошибке и вас это раздражает;

— **SOUND EFFECTS ON** — звуковые эффекты присутствуют в игре (их громкость может быть дополнительно отрегулирована);

PLAYFIELD SIZEABLE — фиксированный/изменяемый размер игрового поля;

WINDOWS — контроль над показом различных окон. Если соответствующий пункт меню помечен «птичкой», значит, окно отображается на экране. Если его положение вас не устраивает — отрегулируйте. Для того она и существует, среда «Windows». Главное, чтобы окна по возможности не закрывали друг друга и не мешали думать;

PARTS BIN — каталог деталей. Стандартное положение — справа от окна с головоломкой. Линейка скроллинга в нижней части окна позволяет переходить от одного столбца каталога к другому. Во многих головоломках число деталей оказывается относительно небольшим, и они помещаются в одном столбце;

PUZZLE GOAL — текст задачи, которую нужно выполнить в текущей головоломке. Стандартное положение — под окном с головоломкой. Весьма полезное — особенно если вы не сильны в восприятии английского прямо на слух;

TOOLBAR — полоска со вспомогательными кнопками под главным меню. В **TOOLBAR** присутствуют следующие кнопки (слева направо):

— переход в режим решения головоломок;

— переход в мастерскую для свободного конструирования;

— переход в игру для двух участников;

— подробное руководство по игре;

— повторная регистрация игрока;

— уроки сооружения головоломок под руководством профессора;

— файловые функции: сохранение/восстановление игры;

— музыка;

— настройка глобальных параметров;

— возврат к исходному состоянию головоломки;

— получение оперативной помощи;

— получение подсказок;

— просмотр решения профессора Тима (только после того, как вы сможете предложить ваше собственное);

— запуск головоломки на решение.

Кнопки не предоставляют дополнительных функций, а лишь служат для ускоренного доступа к часто используемым пунктам меню. Поэтому подробные описания для них следует искать в описании главного меню.

HELP — помощь:

— **ONLINE MANUAL** — руководство по игре.

— **ABOUT TIM** — сведения о разработчиках.

Самая приятная и занимательная часть «TIM—3» связана именно с решением головоломок. Строить свои машины, конечно, интересно, но это занятие быстро приедается — в игре хочется все-таки иметь определенную цель и стремиться достичь ее.

После того, как вы уясните, что же именно от вас требуется в головоломке (забывчивые могут обратиться к окну **PUZZLE GOAL**), не спешите хвататься за первую попавшуюся идею и лепить на экран все детали подряд. Возможно, стоит запустить машину в ее исходном виде и посмотреть, что же в ней, собственно, происходит — за пробные запуски никто не наказывает. И только потом, после появления разумных догадок, беритесь за мышь.

В конечном счете от вас требуется расставить на определенных местах экрана детали из каталога. Щелкните кнопкой мыши на изображении детали в каталоге и переместите курсор в окно с головоломкой. Дальнейшее зависит от того, какая деталь вами выбрана.

САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ. Вы увидите, как по экрану перемещается изображение детали в пунктирной рамке. Пока рамка остается зеленой, вы можете установить деталь в этом месте. Если же рамка становится красной, а изображение детали перечеркивается, нужно поискать другое место. Установите деталь примерно в нужном месте и закрепите ее щелчком кнопки мыши.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ — веревки, шкивы, крепления и так далее, которые соединяют между собой другие детали. Наведите курсор мыши на первую из соединяемых деталей и щелкните кнопкой. Затем протяните цветную линию к следующему объекту. Если линия имеет зеленый цвет, значит, соединение возможно, и новый щелчок мыши установит его. Для невозможных соединений линия имеет красный цвет.

Если позднее вы наведете курсор мыши на уже установленную вами ранее деталь, то вокруг нее появится цветная рамка с несколькими условными значками. Щелкните кнопкой мыши на таком значке, чтобы изменить некоторые свойства детали, получить дополнительную информацию:

— **ДВУХСТОРОННИЕ ПРЯМЫЕ СТРЕЛКИ** — растянуть или сжать деталь в размерах;

— **КРАСНЫЕ КРУГОВЫЕ СТРЕЛКИ** — развернуть деталь, заменить ее зеркальным отражением. Во многих случаях это приводит к прямо противоположному поведению. Скажем, если мартышка крутит педали велосипеда по часовой стрелке, то после разворота она начнет крутить их уже в обратном направлении;

— **МУСОРНЫЙ БАК** — убрать деталь обратно в каталог;

— **КОМПЬЮТЕР** — запрограммировать поведение детали. «Программируемые» детали будут перечислены ниже, а пока, чтобы

было понятно, поясним: вы можете менять скорость вытекания воды из ведра, время взрыва для «адской машины» и так далее;

— **ЛУПА** — посмотреть, что это за деталь и какие у нее свойства;

— **КЛЕТЧАТЫЙ ФЛАЖОК** (только в мастерской) — позволяет запрограммировать решение для любой детали;

— **ЗАМОК** (только в мастерской) — закрепление/освобождение детали в головоломке.



Если вы щелкнете кнопкой мыши на саму установленную деталь, то снова сможете двигать ее по окну и установить на другое место — или же сбросить в каталог.

Наконец, после всех манипуляций запустите головоломку. Если задача благополучно решена — вам предложат либо решить эту же головоломку заново **(SAME PUZZLE),** либо снова посмотреть ваше решение **(REPLAY SOLUTION),** либо перейти к следующей головоломке. Обратите внимание, что при возврате к решенной головоломке вы сможете сравнить свое решение с решением профессора Тима (кнопка с лампочкой в **TOOLBAR**).

ДЕТАЛИ

Чтобы головоломки профессора не поставили вас в тупик, нужно хорошо знать, для чего применяется та или иная деталь. Даже две похожие внешне детали могут сильно отличаться по своим свойствам. Не забывайте и об умении найти нестандартный подход к проблеме — скажем, сыр может применяться не только для приманивания мыши, но и для нажатия выключателя — когда он падает откуда-нибудь сверху.

Для каждой категории деталей будет приведена клавиша ускоренного вызова этой категории деталей в мастерской. Это довольно удобно, если вы не хотите мышью прокручивать все существующие детали в поисках нужной.

Деление на категории выглядит более чем условно. Фонарик и лампа попадают в разные разряды, хотя оба используются для получения света — но на фонарике нужно нажать кнопку, а на лампе — дернуть за шнурок. Это не очень понятно, но со всеми вопросами по классификации следует обращаться в фирму «Sierra».

Стены (W)

Имеется одиннадцать разных видов стен. Они отличаются друг от друга внешним видом, скользкостью поверхности и тем, может ли взрыв пробить в стене дыру или вообще уничтожить ее. Почти все стены (кроме изогнутых труб, которые тоже относятся сюда) можно вытягивать или сжимать.

Наклонные плоскости (I)

Наклонные плоскости используются для того, чтобы скатывать по ним мячи и отражать летящие объекты (воздушные шарики, например) в нужном направлении. Некоторые наклонные плоскости невозможно уничтожить взрывом.

Трубы (P)

Назначение труб предельно понятно — внутри них могут проходить некоторые предметы. Обратите внимание на трубу с цветными стрелками. Это ускоритель, он может менять скорость и направление движения предмета в трубе.

Мячи (B)

Различаются по весу и прыгучести. Среди мячей выделяются:

— **супер-мяч** — невероятно прыгуч, набирает высоту с каждым прыжком;

— **бильярдный шар** — не подвержен силе тяжести; двигается, если по нему чем-нибудь ударить. Вы можете программировать бильярдный шар, чтобы выставить на нем любую цифру;

— **программируемый мяч** — все его свойства могут полностью определяться вами. Программируются внешний вид, вес, эластичность, плотность и шероховатость поверхности.

Веревки и привязные части (R)

Резиновый воздушный шарик — существует четыре разновидности, которые отличаются разве что внешним видом. Шарики всегда стремятся подняться вверх. Они лопаются от любого огня, от столкновений с острыми предметами, от лазерных лучей и так далее.

Трамплин — уроните что-нибудь тяжелое, и нижний конец трамплина подбросит в воздух предмет или потянет за привязанную к нему веревку. Есть два вида трамплинов, легкий и тяжелый, — к тяжелому можно привязать не только веревку, но и стальной кабель.

Веревка — число ее применений и не счесть: передача поступательного движения, удержание предметов... Веревку можно перерезать ножницами — простыми или для жести.

Кабель — та же веревка, только более прочная. Режется только ножницами для жести.

Блок — если веревку или кабель пропустить через него, то направление движения веревки изменится.

Ножницы — обычные и для жести, которые режут кабель. Острые концы ножниц могут использоваться, чтобы протыкать воздушные шарики.

Швартовочный кнехт — всегда прочно стоит на месте. Привязывайте к нему все, что нужно удержать на экране.

Игрушечный фазер — стреляет энергетическими импульсами, если нажать на спуск. Число импульсов можно программировать. Используется для уничтожения воздушных шариков, зажигания фитилей и т.д.

T

Обычное ведро — противовес или емкость, в которую можно что-нибудь положить.

Ведро с дыркой — со временем становится более легким, поэтому может быть использовано как таймер. Скорость вытекания жидкости программируется.

Корзина — чаще всего применяется для ловли кошки.

Преобразователи — один предназначен для того, чтобы превращать поступательное движение во вращательное, а другой — наоборот.

Шестеренки и вращающиеся детали (G)

Конвейер — если шкивом подвести к конвейеру вращательное движение, то его резиновая лента поедет горизонтально. Чаще всего конвейер применяется для перемещения предметов.

Шкив — кольцевая лента для передачи вращательного движения.

Шестеренки — также передают вращение на принципе зубчатой передачи. Маленькая шестеренка вращается вдвое быстрее большой.

Вертушка — подуйте на нее струей воздуха (от вентилятора или насоса), и вертушка начнет вращаться.

Клоун в коробке — вращение колесика заставит клоуна выскочить из коробки и подкинуть вверх все, что лежит внутри.

Электроприборы (E)

Некоторые детали производят электрическую энергию, а некоторые потребляют ее. Чтобы электроприбор работал, он обязательно должен быть включен в розетку — для этого он должен находиться достаточно близко от нее. При этом в розетке возникает черный кружок.

Розетка — поставляет электричество приборам. Если на розетке имеется выключатель, нужно нажать на него, иначе розетка работать не станет. В розетке без выключателя электричество есть всегда. Бывают также розетки с квадратным окошечком — на такое окошечко-фотоэлемент должен попасть луч лазера, только

тогда розетка начнет давать энергию. Если такая розетка окрашена в какой-то цвет, то она работает только от лазерного луча именно этого цвета.

Мотор — включите его в розетку, а потом нажмите на выключатель — вал мотора начнет вращаться.

Генератор — при вращении маховика генератор вырабатывает электричество в собственной розетке.

Открыватель банок — открытая банка привлекает кошку, если та находится достаточно близко.

Миксер — просто вертится, ничего больше.

Вентилятор — поток воздуха может вращать вертушки или сдувать некоторые предметы.

Пылесос — втягивает предметы, на которые действует сила тяжести.

Тостер — готовый тост с силой выскакивает наверх. Он может сбивать предметы с места. Тостер можно программировать и использовать как таймер — чем темнее выбранный вами тост, тем дольше он будет готовиться.

Солнечная батарея — подает энергию в розетку, когда на панель падает луч света.

Свет и огонь (F)

Монгольфьер — воздушный шар, летательный аппарат легче воздуха. Поднимается вверх, если под ним зажигается свеча.

Фонарик — от удара по кнопке фонарик выдает луч света.

Лампа — если потянуть за шнурок, становится превосходным источником света.

Увеличительное стекло — если поместить его между источником света и фитилем, то лупа превратит свет в огонь и подожжет фитиль. Используется также для уничтожения шариков.

Свеча — зажигается лазерным лучом, от источника огня или светом через увеличительное стекло.

Кремни — удар по кремням сбоку высекает искру и зажигает небольшой костер.

Лампа Аладдина — когда лампа подожжена, она продолжает гореть. Если толкнуть ее или поставить на конвейер, может поджечь другие объекты.

Спичка на пружине — если привязать веревку к ушку и потянуть, спичка зажигается.

Ракеты, фейерверки — взлетают, если поджечь фитиль. Есть и небольшое отличие — цвет фейерверка можно задать самому.

Пушка — стреляет, если поджечь фитиль.

Динамит — взрыв разбрасывает близкие предметы и даже разрушает стены.

Пробирка с нитроглицерином — от достаточно сильного удара взрывается.

Бомба — после того, как вы установите первую часть, нужно будет установить вторую (бочку со взрывчаткой). Нажмите сверху на пружину взрывателя, и произойдет взрыв.

Лазеры (L)

Лазер — световой луч определенного цвета (синий, зеленый, красный). Чтобы он работал, нужно включить его в розетку. Лазер поджигает фитили, свечи, взрывает шарики. Лучи лазеров могут отражаться зеркалами и приводят в действие специальные розетки с фотоэлементом.

Смеситель — смешивает цвета нескольких лазерных лучей в один (скажем, зеленый из желтого и синего).

Зеркало — отражает луч лазера под прямым углом. Чтобы добиться нужного угла, повращайте зеркало.

Детектор — когда на фотоэлемент попадает луч лазера, загорается зеленая лампочка, а иначе горит красная.

Живность (C)

Мышь в клетке — от удара по клетке мышь начинает бегать и крутить вал.

Мартышка на велосипеде — когда шторка отъедет вниз и откроет взгляду мартышки бананы, она начинает яростно крутить педали.

Мэл Шлемминг — тупо идет вперед, пока не наткнется на препятствие. В этом случае разворачивается и идет в другом направлении. Поведение Мэла можно программировать — задавать скорость его ходьбы. Если Мэл увидит поблизости свой дом, он направится туда.

Рыбка — несчастное существо. Имеет всего одно свойство: подманивать к себе кошку. Если аквариум разбивается, кошка направляется к рыбке с большего расстояния.

Мышь — когда мышь видит поблизости сыр, она бежит к нему. Чтобы мышь попала в свою нору, нужно подманить ее сыром или напугать кошкой.

Кошка — бежит к мыши или рыбке, если видит их поблизости. Также любит соус, который льется из открытой банки.

Аллигатор — съедает мышь или Мэла, если они окажутся слишком близко. Носом и хвостом может подкидывать различные предметы.

Разное (M)

Строительные блоки — используются как подставка для различных предметов и просто украшают картинку.

Стенки и лузы — для сооружения собственных бильярдных столов.

Флипперы и толкатели — принадлежности игрового автомата-пинболла. Сильным ударом отталкивают от себя мячи.

Кий — при ударе по одному концу кий наносит удар другим. Направление удара выбирается — кий можно развернуть в нужном вам направлении (под углом в 45 градусов).

Люк — открывается, когда на него падает что-нибудь тяжелое.

Шип — специальная принадлежность для истребления воздушных шариков.

Дирижабль — летит по прямой, пока не наткнется на препятствие. После этого разворачивается и летит в другую сторону.

Кофейник — закипевший кофейник может перемещать предметы струей пара.

Меха — от удара сверху из мехов выходит поток воздуха.

Антигравитационная площадка — вместо того, чтобы падать вниз, предметы над площадкой взлетают вверх. Исключение составляют шарики — они, наоборот, падают.

Пружинный батут — подбрасывает упавший на него предмет все выше и выше.

Боксерская перчатка — усиливает удар и передает его дальше.

А теперь попробуйте самостоятельно пошевелить мозгами. Как знать, может быть, у вас и получится. Мы, во всяком случае, от всей души надеемся на это...

ИНФОРМАЦИЯ

Название: The Incredible Machine—3
Год: 1995
Фирма: Sierra On-Line
Игроков: 1—2
Управление: мышь

THE GAMES: WINTER CHALLENGE

T

Человек по своей природе не расположен к холоду, однако в нем очень силен соревновательский дух. И там, где есть лед и снег, там всегда есть и азарт, желание бросить вызов грозной вековой стихии. Люди рождаются и живут с тем, что скандинавы называют голодом, горячей страстью победить горы и сдвинуть вверх планку предела человеческой выносливости. Они путешествуют в самые холодные регионы мира, от заснеженных черных массивов до обледенелой тундры, они мчатся к славе. Так было сотни, а быть может, и тысячи лет назад.

Теперь эта возможность предоставляется и вам.

В 1991 г. фирма «Accolade» выпустила игру-симулятор восьми зимних видов спорта «The Games: Winter Challenge». Идея понравилась многим разработчикам, и за последующие четыре года было сделано несколько новых программ, превосходящих продукт «Accolade» и по качеству графики, и по уровню звукового оформления. Но до сих пор именно «Winter Challenge» остается классикой в своем жанре. Игра и сегодня смотрится вполне на уровне, свежо и интересно. В ней все сделано со вкусом и без лишних наворотов. Главная цель — удобство и простота управления, а также стремление удовлетворить требованиям как опытных геймеров, так и «зеленых» новичков, была достигнута. А отсюда и стабильный потребительский спрос.

Итак, «Winter Challenge» — это зимнее многоборье, соревнования по санному спорту, скоростному спуску на лыжах, бобслею, лыжным гонкам, слалому-гиганту, конькобежному спорту, биатлону и прыжкам с трамплина. В игре присутствует несколько режимов, позволяющих как потренироваться в отдельных номерах программы, так и выступить в чемпионате по всем видам спорта сразу. Особое преимущество программы — одновременно в ней могут участвовать до десяти соперников!

Теперь по порядку и обо всем.

Основное меню игры:

TRAIN — режим тренировки, где вы можете произвольно выбрать любой из предлагаемых видов спорта **SELECT TRAINING EVENT** и отшлифовать свое мастерство;

TOURNAMENT — создание и проведение чемпионата по зимнему многоборью;

SETUP — настройка некоторых предыгровых параметров;

EXIT — выход в DOS.

Рассмотрим подробно все пункты основного меню, но не по порядку, а в той последовательности, в которой вы неизбежно столкнетесь с ними при пользовании программой.

SETUP

Здесь вы можете «подогнать» конфигурацию программы под возможности вашего компьютера.

VIDEO MODE — выбор видеокарты.

DETAIL — установка уровня детализации:

— **HIGH** (для быстрых машин);

— **MEDIUM;**

— **LOW** (самый низкий).

MUSIC — выбор звуковой карты для музыкального сопровождения.

SOUND — выбор звуковой карты для воспроизведения спецэффектов.

ADJUST JOYSTICK — калибровка джойстика.

HARD DISK INSTALLATION — переинсталляция на другой диск.

На дисплее в левом нижнем углу **SETUP** программа выдает данные тестирования по наличию свободной памяти компьютера.

OK — подтверждение сделанных изменений и возврат в основное меню.

TRAIN

Режим тренировки. На экране появляются восемь пиктограмм, каждая из которых соответствует одному из представленных в игре видов спорта. Установив курсор на нужной, вы нажимаете **ENTER** или кнопку **A** на джойстике и переходите в режим тренировочного выступления, где:

GO — начать тренировку (количество попыток в этом режиме не ограничено ничем, кроме здравого смысла и вашего свободного времени);

INSTANT REPLAY — просмотр только что завершенной попытки. Выбрав эту опцию, вы с помощью курсоров **LEFT/RIGHT** и **ENTER** имеете возможность в различных режимах проанализировать свои действия с тем, чтобы в будущем не повторять одних и тех же ошибок. «Видеомагнитофон» работает только при нажатых кнопках:

1. RIGHT — просмотр фрагмента в обычном режиме вперед;

2. RIGHT + **ENTER** — то же, но в два раза быстрее;

3. LEFT — просмотр эпизода от конца к началу, на обычной скорости;

4. LEFT + ENTER — то же, но в два раза быстрее.

SAVE REPLAY — запись последней попытки. Для этого во вновь открывшемся меню **SAVE REPLAY FILE WINTER WHAT NAME?** присвойте эпизоду имя, введя с клавиатуры название файла длиной не более восьми знаков и нажмите **SAVE.** (Строка набора **FILE NAME** расположена внизу экрана).

LOAD REPLAY — загрузка эпизода, записанного ранее. Выберите нужное вам название, установив на нем курсор (при этом оно появляется в строке **FILE NAME**), и запустите **LOAD.** Просмотр эпизода осуществляется аналогично режиму **INSTANT REPLAY.**

EVENT SELECTION — выход в меню выбора видов спорта **SELECT TRAINING EVENT** для перехода к следующему заданию, где **MAIN** — возврат в основное меню игры.

TOURNAMENT

Здесь вы можете подготовить и провести чемпионат по всем восьми видам спорта одновременно. Помимо успешного выступления в каждом из состязаний зимнего многоборья у вас есть и сверхзадача — победа в общем зачете по результатам всего турнира.

NEW TOURNAMENT — начать новый чемпионат.

Программа попросит вас ввести имя турнира в каталог файлов **WINTER.** В строке **FILE NAME** режима **NAME OF NEW TOURNAMENT?** наберите название и запишите его на диск — **SAVE.** Тем самым вы создадите каркас будущего чемпионата. Но до его начала нужно провести еще несколько манипуляций.

SELECT COMPETITORS — выбор спортсменов-участников. В турнире всегда участвуют десять игроков, которые управляются как играющим (играющими), так и компьютером. В вашей власти организовать чемпионат и вообще без компьютерных оппонентов. В этом случае за клавиатуру или джойстик по очереди будут садиться десять человек, чтобы выполнить свою очередную попытку в том или ином виде спорта.

— **ADD** — ввести участника, который будет управляться «живым» игроком. Вы получаете возможность вписать имя **NAME,** выбрать страну — родину вашего героя **FLAG,** портрет с его физиономией **PICTURE** (представлены все расы, так что выбор богат, была бы фантазия). Кстати, национальная принадлежность и цвет кожи на уровень мастерства не влияют абсолютно. Негр, летящий с трамплина, смотрится, конечно, забавно, но если вы владеете элементами управления в совершенстве, он вполне может принести вам победу.

— **OK** — и смоделированный вами спортсмен попадает в список участников.

— **REMOVE** — если вы ошиблись и что-то сделали не так, как хотели, используя эту опцию, можно участника «дисквалифицировать» досрочно, заменив его впоследствии на другого.

— **SELECT OPPONENTS** — выбор остальных участников, которыми будет управлять компьютер. Впрочем, это даже не совсем так. Программа никем непосредственно управлять не будет. Просто по окончании выступления вашего персонажа и остальных «живых» участников вам предложат итоговую таблицу, где будут уже обсчитаны выступления всей десятки. Чтобы компьютер не очень свирепствовал, вы можете выбрать уровень подготовки этих «темных лошадок» — **AMATEUR** (любители); **PROFESSIONAL** (профессионалы); **WORLD CLASS** (мастер международного класса). В последнем случае рассчитывать на золото вам не придется очень и очень долго.

— **ADD MORE PLAYERS** — ввести вместо компьютерного оппонента еще кого-нибудь для реального управления.

OPENING CEREMONIES — церемония открытия.

STANDINGS — список участников чемпионата с указанием страны, имени и набранных в чемпионате очков. Впрочем, в начале состязаний ни очков, ни медалей, которые вы потом сможете посчитать в этом меню, пока ни у кого нет. Но это только до завершения первого игрового этапа.

SWITCH TOURNAMENTS — если вы одновременно проводите несколько чемпионатов (а их, также как и попыток в режиме тренировки, может быть неограниченное количество, точнее столько, сколько свободного места есть на винчестере), эта опция позволит вам выбрать название нужного в данный момент турнира и, поместив его в строку **FILENAME,** продолжить соревнование с прерванной позиции.

MAIN MENU — возврат в основное меню игры.

Выбор очередных видов спорта в чемпионате зависит исключительно от вашего желания и ни от чего больше.

Управление в игре осуществляется с клавиатуры, джойстиком, Game Pad и мышью (только при работе в многочисленных меню). Начало каждого этапа чемпионата подтверждается выбором опции **COMPETE. RETURN** — отказ от борьбы и возврат в «сетку» турнира.

Перед тем, как подробно рассказать об особенностях каждого вида соревнований, опишем, что представляет из себя игровой экран.

Он разделен на четыре части:

ACTION WINDOW — окно действия (вверху справа). Здесь вы видите своего спортсмена, борящегося за золотые медали, и управляете им;

JUDGES PANEL — горизонтальная часть внизу слева. Она показывает название соревнования и рекорд турнира (лучшее время, показанное кем-либо из играющих в любом чемпионате на вашем PC). В режиме тренировки включает в себя также номер попытки, а в режиме соревнования — имя атлета, его портрет и национальную принадлежность;

COURSE OVERVIEW — карта в левой верхней части экрана. На ней красочно изображен план пути и сам спортсмен на трассе в момент движения. Он выглядит в виде перемещающейся голубой точки;

PERFORMANCE DISPLAY — внизу справа. Во время соревнований там выдается информация о времени, скорости, расстоянии и уровне энергии спортсмена в момент движения.

Помимо клавиш управления в игре используется и несколько «горячих» кнопок:

ESC — в любом режиме — возврат к предыдущему состоянию, и так через все меню в обратном порядке — до выхода в DOS;

SCROLL LOCK — мгновенная пауза в любой момент борьбы. Выход — повторное нажатие той же кнопки;

F1 — быстрое изменение уровня детализации в процессе соревнования прямо по ходу борьбы.

T

LUGE (Санный спорт)

Амуниция вашего спортсмена — сани, сделанные из дерева, пластика и стальных полозьев восемнадцати футов длины и четырех — ширины. Вы мчитесь по своему маршруту — извилистой ледяной змее со скоростью до 60-ти миль в час. Вообще, это спорт отважных. Благо лично вы ничем не рискуете. Обидно, конечно, когда ваш атлет под улюлюканье трибун вылетит из желоба и навсегда исчезнет из вашего поля зрения. Но это его беда. У вас в режиме тренировки спортсменов сколько угодно. Ну, а в чемпионате вы получите незачет, только и всего. Спортом гонки на санях стали достаточно давно, более четырехсот лет назад, а первый чемпионат был проведен в 1914 г.

С 1964 г. МОК сделал санный спорт постоянным атрибутом зимних Олимпийских игр, так что все очень серьезно. Более того, смертельные случаи на трассах привели к тому, что этот вид неоднократно подвергался гонениям. Но все обошлось (в том смысле, что до сих пор атлеты несутся с головокружительной скоростью по желобу навстречу золоту или неизвестности). Цель соревнования — доехать до конца трассы, показав минимально возможное время.

Управление с клавиатуры:

UP — старт;

LEFT — поворот влево;

RIGHT — поворот вправо.

Особое внимание в игре уделяйте правильности скольжения по желобу. Маршрут должен пролегать строго по центру (светлая полоса). Ни в коем случае не смещайтесь к краям, если идете по прямой. Это резко снизит скорость. На виражах будьте предельно осторожны — резкое смещение выбросит сани через край. Чаще смотрите на карту, чтобы подготовиться заранее к очередному крутому повороту (а не после того, как он появляется под полозьями). Выравнивайте сани в желобе даже на прямом участке плавными движениями — резкий толчок приведет к падению гонщика и окончанию заезда. Результат — последнее место в итоговой таблице. Кнопка **UP** в процессе заезда в управлении не задействована (кроме старта). Не пытайтесь с ее помощью увеличить скорость. Для того, чтобы занять приличное место, результат не должен зашкалить за одну минуту с небольшим.

TIME — время в пути.

SPEED — скорость в данный момент.

DOWNHILL (Скоростной спуск)

Верно подмечено — это не спорт, а мания. Опустошающая жажда ветра, фонтанов снега, скрипа лыж. Однажды испробовав это, вы всегда будете хотеть повторить эти незабываемые ощущения. Ваши ориентиры на трассе — ворота, ограниченные флажками и разбросанные на расстоянии несколько футов друг от друга. И все это на скорости под 80 миль в час.

Первые официальные соревнования по скоростному спуску состоялись в 1911 г. А в 1924 г. этот вид спорта стала патронировать Международная федерация лыж.

Итак, вы на старте. Цель — пройти всю дистанцию за максимально короткое время, попав при этом во все ворота.

Управление:

UP — стартовать и пригнуться в процессе спуска, чтобы преодолеть лобовое сопротивление ветра;

UP + LEFT — повернуть влево и пригнуться;

UP + RIGHT — повернуть вправо и пригнуться;

LEFT — повернуть налево;

RIGHT — повернуть направо;

DOWN — остановиться;

DOWN + LEFT — повернуть влево, замедляя движение;

DOWN + RIGHT — повернуть вправо, замедляя движение.

В режиме тренировки вы можете проехать мимо ворот и продолжить движение. В турнире такая ошибка (одна-единственная) сразу же выводит вас из дальнейшей борьбы. Секундомер при этом будет остановлен.

В процессе спуска как можно чаще используйте позицию «в наклоне». Это придаст движению гораздо больше скорости за счет лучшей «обтекаемости».

Повороты существенно снижают темп спуска. Старайтесь маневрировать плавно, без рывков и не поворачивайте без острой необходимости.



На спуске придерживайтесь центра лыжни, выделенного на экране более светлым голубым цветом. Это наиболее раскатанный, скользкий участок.

Будьте осторожны при прыжках на пригорках. После приземления можно проскочить ворота или улететь вплотную к лесу, а то и просто на деревья.

Для победы вам нужно затратить на спуск не более полутора минут, а это очень не просто.

Джойстик функционирует аналогично кнопкам клавиатуры.

CROSSCOUNTRY (Бег на лыжах)

На первый взгляд это достаточно «мирный» и уж, во всяком случае, не азартный вид спорта. Снежная целина, ветер и запах сосен — эдакое единение с природой. Но за этим внешним спокойствием и размеренностью кипят страсти, а по азарту и накалу борьбы лыжные гонки не уступят многим спортивным играм.

Первые официальные соревнования прошли в 1892 г., а с 1924 г. **CROSSCOUNTRY** получил статус олимпийского вида спорта.

Цель гонки — преодолеть расстояние за наименьшее время. Помните, что это соревнование требует особой выносливости, и следите за показателем энергии на игровом экране.

Управление с клавиатуры:

UP — старт и нагнуться в процессе гонки;

UP + **LEFT** — поворот влево нагнувшись;

UP + **RIGHT** — поворот вправо нагнувшись;

LEFT — поворот влево;

RIGHT — поворот вправо;

ENTER — оттолкнуться палками;

ENTER (удерживая) — оттолкнуться и сразу пригнуться.

При управлении с джойстика:

ENTER = кнопка **A.**

Постоянное отталкивание заставит лыжника двигаться быстрее, не увеличится и расходуемая им энергия. Когда уровень энергии гонщика высок, толчки сильны. С увеличением усталости сила отталкивания ослабевает, а с ней — и скорость движения.

Периодически поглядывайте на карту маршрута.

Когда вы начнете спускаться с холма, быстро отталкивайтесь, а затем пригнитесь. На поворотах придерживайтесь середины лыжни. Это уменьшит дистанцию, которую вы проходите, и сохранит высокую скорость. Шкала энергии должна быть высокой. Не забывайте восстанавливаться на длинных спусках трассы. При падениях вы не прекращаете гонку, а просто теряете драгоценные секунды.

Желательно пройти всю дистанцию примерно за три с половиной минуты.

Справа внизу:

TIME — время в пути;

ENERGY — шкала состояния энергии гонщика.

BOBSLED (Бобслей)

Гонки на специальном болиде по извилистому ледяному желобу. Скорость близка к критической, а виражи почти превышают нормы перегрузок, которые способен выдержать человек. Скорость — до 70-ти миль. Вес саней — 600 фунтов. Два десятка поворотов, от которых волосы встают дыбом. Некоторые из них даже под 180 градусов. Протяженность желоба — 1,5 км. Ваше единственное средство выживания — рулевое управление на передней части саней, рычаг тормоза между задними полозьями и ваша реакция.

В вид спорта бобслей превратился в 1890 г., а статус олимпийского получил в 1924 г.

Цель гонки — показать на финише минимальное время.

ENTER или **5** — разгон на старте. Чем быстрее нажатия, тем сильнее разбег, а следовательно, и выше набираемая скорость.

UP — экипаж запрыгивает в сани (старайтесь сделать это в момент наибольшего разгона).

LEFT — повернуть налево.

RIGHT — повернуть направо.

DOWN — тормоз.

Постарайтесь разогнаться в самом начале как можно быстрее, хотя бы до 7-ти км в час. Окончательное время, если на трассе вы не перевернетесь, зависит от разбега напрямую.

Если вы увидите ледяные брызги из-под стальных полозьев, сдвиньте сани левее или правее, чтобы «поймать» максимально раскатанный участок. В противном случае скорость замедлится.

Тормозом пользуйтесь в самом крайнем случае. Во-первых, это признак дурного тона, во-вторых, вы просто никогда не сможете победить. И придерживайтесь центра желоба. Это позволит вам сохранить максимальной скорость и значительно облегчит управление.

Будьте осторожны. Борьба после любого падения прекращается. Оптимальное время на трассе — чуть более пятидесяти секунд.

Внизу справа:

TIME — ваше время в пути;

SPEED — скорость движения.

При управлении с джойстика **ENTER** = кнопка **A.**

SPEED SKATING (Скоростной бег на коньках)

Это спорт равновесия, грации и выносливости. Поэзия в движении. Конькобежцы скользят по льду, как ракеты, рассекая воздух, в едином порыве устремленные к финишу.

История конькобежного спорта уходит своими корнями на 2000 лет назад, а первые официальные соревнования состоялись в конце девятнадцатого века.

Сегодня конькобежная трасса овальной формы имеет длину четыреста и ширину пять метров. Соревнующиеся скользят по голубым дорожкам на коньках, имеющих длину от двенадцати до восемнадцати дюймов.

Обычная скорость на трассе — 40 миль в час.

Главная цель — пройти дистанцию в три круга за минимальное время.

Управление осуществляется следующим образом:

ENTER — старт;

ENTER или **5** — разгон на трассе. Чем выше темп нажатия, тем сильнее разгон и больше скорость;

LEFT — поворот налево;

RIGHT — поворот направо.

При управлении с джойстика **ENTER** = кнопка **A.**

При прохождении дистанции старайтесь оставаться на внутренней стороне дорожки, особенно на виражах. Это позволит вам сократить расстояние, выиграть время и обезопасить себя от ударов о внешнее ограждение. Хорошо стартуйте. При этом будьте внимательны — ваше движение начинается только после выстрела стартового пистолета. При первой неудачной попытке (фальстарт) вас просто вернут на линию старта, после второй ошибки — дисквалифицируют.

Внизу справа:

TIME — время, показываемое вами на дистанции;

SPEED — скорость в данный момент.

Результат, который позволит вам рассчитывать на медали, — примерно 45 секунд.

GIANT SLALOM (Гигантский слалом)

Этот спорт нельзя назвать дружелюбным для соревнующихся. Тяжелейшая трасса, проложенная по отвесному скоростному склону, представляет собой лабиринт из семидесяти пяти ворот, через которые необходимо проехать гонщикам. Это, прежде всего, испытание рефлексов, реакции и самоконтроля. Среди других «лыжных» видов спорта гигантский слалом — довольно поздний ребенок. Он появился только в начале двадцатых годов, но быстро завоевал популярность и олимпийским стал уже в 1936-м.

Разновидность скоростного спуска, слалом-гигант отличается большой длиной и сложностью. Равновесие и техника катания приобретают решающее значение.

Ворота отстоят друг от друга в некоторых случаях на расстояние менее десяти футов, и попасть в них на головокружительной скорости нелегко.

Гигантский слалом — сделка с дьяволом. Одно неверное движение, и чемпионат продолжается без вас.

Цель спуска — провести лыжника через все ворота трассы за минимальное время.

Управление с клавиатуры:

UP — старт и пригнуться на дистанции;

UP + **LEFT** — поворот влево и пригнуться;

UP + **RIGHT** — поворот вправо и пригнуться;

LEFT — поворот влево;

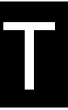
RIGHT — поворот вправо.

Как можно чаще смотрите на карту, чтобы правильно оценить ваше расположение и место следующих ворот.

Пригнувшись, вы убыстряете скорость, так как уменьшается сопротивление воздуха.

Потренируйтесь, чтобы узнать, насколько близко нужно подъехать к воротам, чтобы вовремя начать поворот и пройти сквозь них, не наехав на флаг.

Проходя через очередные ворота, нужно одновременно уже нацеливать лыжника на следующие. Это, с одной стороны, позволит вам точно попасть между следующими флажками, с другой, сэкономит время на трассе и, следовательно, повысит ваши шансы в борьбе за победу.



В случае, если вы промахнулись и не попали хотя бы в одни ворота, с чемпионата вы сразу же снимаетесь и борьба на этом прекращается. В тренировочном режиме вы можете продолжать спуск, но время зафиксировано не будет (секундомер остановится в момент ошибки **MISSED GATE!**).

BIATHLON (Биатлон)

Бег на лыжах и стрельба. Один из наиболее трудных зимних видов спорта. Здесь необходимы не только сила, выносливость и филигранная техника катания. Не менее важно иметь острый глаз, верную руку и ровное дыхание.

Лыжники-биатлонисты — настоящие универсалы. Для того, чтобы победить, здесь невозможно хорошо делать что-то одно. Даже если вы плохо проходите маршрут, никакая, даже самая идеальная стрельба, не выручит вас. И наоборот, отстрелявшись неудачно, вы сведете на нет все усилия, затраченные непосредственно на лыжне.

Олимпийским видом спорта биатлон стал в 1960 г.

Режим соревнования таков — дистанция 20 км и четыре остановки для стрельбы на огневых рубежах по пять выстрелов на каждом.

Цель — пройти трассу за минимальное время, не портя себе показатели неточной стрельбой.

Управление с клавиатуры:

UP — старт и пригнуться на дистанции;

UP + LEFT — поворот налево и пригнуться;

UP + RIGHT — поворот направо и пригнуться;

LEFT — поворот налево;

RIGHT — поворот направо;

ENTER (5) — оттолкнуться палками.

На огневом рубеже:

клавиши курсора — прицеливание;

ENTER (5) — огонь.

При управлении с джойстика **ENTER** = кнопке **A.**

При стрельбе за каждое попадание в серую область мишени вы будете оштрафованы на 15 секунд, в белую — на 30. Штрафные секунды будут прибавляться к вашим показателям непосредственно перед уходом с огневого рубежа. Как и в любой другой лыжной гонке, чем больше в пути вы будете в положении «пригнувшись», тем выше будет скорость. Отталкиваясь палками, вы увеличиваете темп, но гонщик при этом устанет гораздо быстрее.

За уровнем энергии следите по шкале, расположенной на экране внизу справа. Восстанавливайте силы, плавно скользя по затяжным спускам (без отталкивания палками).

Прицеливание на огневом рубеже затруднено усталостью гонщика. Курсор дергается, и попасть в «яблочко» очень сложно. Перед первым выстрелом сделайте паузу на несколько секунд, чтобы восстановить дыхание и успокоиться, а затем стреляйте так быстро, как это возможно. Помните, секундомер все время продолжает работать...

Для победы вам нужно показать время не ниже 5 мин 30 сек.

SKI JUMP (Прыжки с трамплина)

Прыгуны разгоняются на ледяном трамплине и взмывают в чистое небо, полагаясь на милость ветра и, конечно, свое собственное мастерство. Один из важнейших показателей успеха — угол между лыжами и положением тела, равный примерно 35-ти градусам. Полет необычайно красив, и в воздухе спортсмены напоминают безмятежно парящих птиц.

Олимпийским этот вид спорта стал в 1924 г.

В соревновании атлеты делают по два прыжка. В зачет идет лучший показатель.

Цель — улететь как можно дальше, не упав при этом. Обязательно приземление точно на ноги.

UP — старт.

LEFT — левее на трамплине.

RIGHT — правее на трамплине.

DOWN — оторваться от трамплина.

В полете:

UP/DOWN — удерживать угол между лыжами и прыгуном.

ENTER — приземление.

При управлении с джойстика **ENTER** = кнопке **A.**

При разгоне старайтесь, чтобы лыжник шел строго по центру трамплина. Это гарантирует максимальную скорость разгона и, следовательно, хороший прыжок.

При отрыве от покрытия обязательно находитесь посередине. Ни в коем случае не прыгайте под углом. Это значительно уменьшит длину прыжка и может привести к отнюдь не мягкой посадке на деревья.

Находясь в воздухе, постарайтесь принять положение, при котором угол между телом и лыжами равен 35-ти градусам. При этом лыжи должны располагаться параллельно друг другу.

Во всех видах спорта выступление в чемпионате осуществляется нажатием опции **NEXT COMPETITOR.** Запись и дальнейший отсмотр отдельных фрагментов осуществляется также, как и в тренировочном режиме.

На этом — все. Желаем вам удачи и неизменно первого места!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: The Games: Winter Challenge
Год: 1991
Фирма: Accolade
Размер архива: 0,7 Mb
Размер на диске: 1,4 Mb
Игроков: 1—10
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

THE LEGEND OF KYRANDIA. BOOK THREE: MALCOLM'S REVENGE

«Ãéeř é oálůánú lяaýż éů'
Эř ó óčéńe úńř éoéßńó'
Óř oыåáeř é ůoыleя nýśán□
Oýßř e oóãéaáюóř oéż ůón»'
Aoйaбoйe Óßřéo' «Åoéańыé ßóåéřы»

«The Legend of Kyrandia. Book Three: Malcolm's Revenge» фирмы «Westwood Studios» продолжает известную серию игр о сказочной стране Кирандии. Поклонники этого сериала наверняка помнят захватывающую историю борьбы принца Брэндона с коварным шутом Малкольмом, учинившим кровавую расправу над королевской семьей и захватившим королевский трон. Поединок закончился победой Брэндона — он стал таким же великодушным и справедливым королем Кирандии, как и его отец. Малкольм же был обращен в камень и выброшен на свалку.

Но вот много лет спустя страшная гроза обрушивается на Кирандию. Ужасающей силы молния попадает в окаменевшего Малкольма, и... он оживает! Теперь его задача взять реванш, а мы, следуя за ним, сможем узнать историю, глядя на нее его глазами.

Начиная игру, лучше, пожалуй, забыть о чувстве жалости и сострадания к ближнему. Чем больше пакостей и гадостей вы совершите, тем лучше будет результат. Игра весьма вариантна и не имеет строгого пути прохождения пяти частей — уровней. Мы предлагаем самый простой и короткий вариант, а путь, который выберете вы, зависит только от вашей фантазии и желания попакостить.

ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

После запуска игры вы выходите в основное меню:

START A NEW GAME — начать новую игру;

INTRODICTION — показать еще раз вступление;

LOAD A GAME — загрузить сохраненную игру;

EXIT THE GAME — выход в DOS.

В процессе игры управляющие элементы следующие: в нижней части экрана — полоса статуса для индикации местонахождения и получаемых очков. При наведении на нее курсора выдвигается контрольная панель, на которой располагаются: кристалл **OP-**

TIONS, десять ячеек для предметов, место для посоха, счетчик полученных очков и «регулятор правдивости».

Меню OPTIONS

LOAD A GAME — загрузить сохраненную игру.

SAVE THIS GAME — сохранить текущую игру.

DELETE SAVED GAME — удалить сохраненную игру.

GAME CONTROLS — управление игрой:

— **WALK SPEED (saunter/hurry)** — скорость движения (медленно/быстро);

— **LANGUAGE (English/French/German)** — язык меню и субтитров;

— **STUDIO AUDIENCE (on/off)** — реакция студии (включить/выключить);

— **TALK INTERRUPTION (on/off)** — возможность прерывания диалогов (включить/выключить);

— **DIALOGUE TEXT (on/off)** — субтитры (включить/выключить).

AUDIO CONTROLS — управление звуком:

— **MUSIC VOLUME (-/+)** — громкость музыки;

— **SFX VOLUME (-/+)** — громкость эффектов;

— **TALKING VOLUME (-/+)** — громкость речи;

— **HELIUM MODE (on/off)** — искажение речи.

QUIT PLAYING — выход из игры.

RESUME GAME — вернуться в игру.

Регулятор правдивости

NICE — Малкольм исключительно любезен.

NORMAL — говорит естественно.

LYING — ни слова правды (режим, используемый наиболее часто).

В игре используется обычная для «квестовых» игр тактика прохождения — получение информации от собеседников, использование предметов и их комбинаций для воздействия на объекты игры, решение логических загадок — для достижения конечной цели.

Часть 1. КИРАНДИЯ

«Наконец-то свободен! Пусть Кирандия познает мой гнев!..» Малкольм на свалке. К нам присоединяется Гантер **(GUNTHER)** —

плохая половина совести Малкольма, который будет сопровождать нас почти всю игру в одиночестве и комментировать все успехи и неудачи. На свалке масса полезных вещей. Минимум того что нужно — это гвоздь (обязательно прямой). Можно пугнуть белку какой-нибудь дрянью, чтобы получить первые очки.

Прогуляемся к городу. По пути зайдем на молочную ферму **(DAIRY)** и возьмем горсть зерна.

Вот и городская площадь **(TOWN SQUARE),** ничего не изменилось за долгое время отсутствия Малкольма, только фабрика игрушек заперта на большой замок. Откроем его гвоздем (гвоздь согнется) и войдем внутрь. Полное запустение...

Пройдем в комнату Малкольма. Наконец-то дома! Пошарим под кроватью... Ага, вот и жезл, а в ящиках обнаружился орех-на-леске.

Выйдем из комнаты и спрыгнем в дыру в полу — очутились в подвале. Приложим гвоздь (загнутый) к ореху-на-леске — получилась удочка! Выловим рыбку из воды — это угорь **(EEL).** Удобрим зерно угрем и положим в поврежденный кусок стены. Наберем воды в склянку и польем зерно — ого, вот это эффект! Теперь можем пролезть в пролом.

Мы в катакомбах. Здесь в сосуде-раковине Зелье Перемещения. Наполним им склянку и будем выбираться отсюда — сначала назад в подвал, по лесенке наверх в зал собраний **(TOWN HALL),** из него на площадь.

Настало время убраться отсюда, чтобы хорошенько подготовить захват Кирандии. Возвращаемся на городскую арену **(TOWN ARENA)** и используем Зелье Перемещения...

Для тех, кто предпочитает задержаться в Кирандии подольше и напакостить побольше, несколько советов:

— почти все запертые двери открываются гвоздем;

— желательно всех тыкать жезлом и острыми предметами (за это даются очки);

— если чувствуете, что вас вот-вот загребут в тюрьму, выбросите все вещи, а гвоздь возьмите в руку (не в ячейку!), с ним и сдавайтесь. Для одной из тюрем нужны удобренные зерна;

— белок можно использовать для маскировки (одеть на голову) и разгона мирного населения. Приманите ее удобренными зернами, загипнотизируйте удочкой и она ваша;

— не забывайте сохраняться.

Часть 2. ОСТРОВ КОТОВ

«О-о-о... Я еще жив! Тогда займемся подготовкой моего возвращения...» Малкольм в древних руинах **(ANCIENT RUINS)** Острова

Котов. Выходим из пещеры, но где же все Коты? Теперь это Собачий Форт **(DOG FORT)** — Собаки уже давно захватили остров и эксплуатируют Котов. Поговорим с Котом в упряжке — он посоветует искать Флаффи **(FLUFFY),** который прячется в джунглях. Берем мачете **(MACHETE)** и идем в джунгли направо. Сразу же искупаемся в пруду — чтобы не сожрали блохи **(FLEAS).**

Поиски могут затянутся (лучше сразу начать зарисовывать карту джунглей — это существенно сократит последующие блуждания), но мы настойчиво прорубаемся сквозь заросли и находим Флаффи. Это местный революционер, сражающийся с Собаками. Заверим его в своей поддержке, послушаем лозунги: «Долой капиталистов Собак», получим волшебную мышь **(LEATHER MOUSE)** и боевое задание — восстановить колоссов **(COLOSSUS)** и алтарь мышефикации **(ALTAR OF MOUSEIFICATION).**

Возвращаемся в Форт, собирая по пути кости **(BONES),** которые лежат под кустами и не всегда хорошо видны. Нужно набрать не менее шести штук. Перед следующим маневром следует записаться. В Форте бросаем на землю кости, собака начинает рыть и выкапывает один из шести камней — сапфир **(SAPPHIRE),** аметист **(AMETHYST),** рубин **(RUBY),** топаз **(TOPAZ),** алмаз **(DIAMOND),** изумруд **(EMERALD)** — если он зарыт в этом месте. Чтобы не бегать постоянно за новыми костями, можно использовать трюк с сохранением игры. Выкопав все шесть камней, спускаемся в пещеру — она теперь освещена — и проходим дальше в зал иероглифов **(HIEROGLYPHIC ROOM).** В нем шесть загадочных статуй. Попробуем воздействовать на них волшебной мышью и запомним их реакцию. Над статуями возникают видения (слева направо) — луна, солнце, дождь, ураган, гроза, огонь. Теперь мы знаем почти все, что нужно для выполнения задания Флаффи.

Отправимся к алтарю Котов **(THE ALTAR OF CATS).** Для этого можно воспользоваться тележкой (только в режиме **NICE**). Положим на алтарь по очереди все шесть камней и запомним соответствие реакций — это те же видения, что мы видели в зале иероглифов. Пойдем налево к руинам колоссов **(COLOSSUS RUINS)** и воздействуем волшебной мышью на шары на постаментах — они превращаются в статуи, аналоги тех, что мы видели в зале иероглифов! Вспомним порядок видений и соответствующие им камни, затем вставим их в статуи. Случилось чудо — алтарь мышефикации вновь обрел свою магическую силу, а мы — новую магическую мышь **(CRYSTAL MOUSE)**!

Наша миссия на Острове Котов закончена — поработители повержены, Коты могут праздновать победу. Пришло время атаковать Кирандию, чтобы восстановить «справедливость» и там. Отправляемся на северный берег **(NORTH BEACH),** где пираты пытаются найти клад. Огорчим их известием, что они опоздали, и предложим наведаться в Кирандию. Но пираты резонно отказываются от штурма без магической поддержки. Как же их убедить? Может быть, поможет магическая мышь? Выбираем

жертву, и... перед нами пират-мышь! Это впечатляет! Теперь вперед, на Кирандию!

Часть 3. КРАЙ ЗЕМЛИ

Но попытка блицкрига провалилась. На пристани нас поджидает Герман **(HERMAN)** — это засада! Малкольма ссылают на Край Земли, и капитан пиратов — жалкий предатель! — за соответствующую мзду отвозит его туда.

Эта часть игры довольно короткая и в тоже время непростая для «первооткрывателя». У нас есть три монетки. На одну из них купим страховку **(INSURANCE POLICY)** от гибели в столь опасном месте — левый автомат. На две других — зонтик **(UMBRELLA)** и надувную игрушку **(POOL TOY)** в правом автомате. Надеваем игрушку на себя и бесстрашно бросаемся в водопад... Мы оказываемся на карнизе «этажом ниже». Напротив — пещера, а у наших ног — странное круглое растение. Воспользуемся насосом **(PUMP),** полученным вместе с игрушкой и «накачаем» его. Теперь это настоящий батут, и мы можем перепрыгнуть на противоположную сторону. Зайдем в пещеру и полюбуемся грандиозным зрелищем.

Продолжим спуск вниз. Надувная лошадка вывезет и на этот раз. На данном этаже прямо из воды торчит крюк и явно просит, чтобы его использовали. Зацепимся зонтиком за него и перемахнем на другую сторону. Теперь пришло время поиграть в Мэри Поппинс. Раскроем зонтик и полетим на нем вниз (только не в водопад!). Мы снова у входа в пещеру. Посетим и ее — зрелище не менее впечатляющее.

Еще раз парашютируем на зонтике вниз и попадаем к третьей пещере. Это и есть выход с этого уровня.

Для тех, кто желает подольше поразвлекаться на водопаде, немного информации:

— имея страховку, погибнуть невозможно;

— в правом автомате можно купить также ласты **(SWIM FINS)** и ботинки скалолаза **(CLEATS);**

— ласты и ботинки используются для подъема вверх, а зонтик (только в зоне скалы) и надувная игрушка — для спуска вниз;

— запрещающие знаки на карнизах указывают на предметы, используемые на данном «этаже»;

— можно кататься в бочках;

— для выхода с уровня необходимо посетить все три пещеры в указанном порядке.

Зайдем в третью пещеру и, совершив головокружительную поездку по рассыпающимся «американским горкам», пронзая время и пространство попадем в удивительный мир — Мир Рыб.

Часть 4. МИР РЫБ

«Где я, черт возьми? И что я здесь делаю?..»

Малкольм при дворе королевы Лимбо **(QUEEN OF LIMBO)** — Мира Рыб **(FISH WORLD).** Его продали ей в гарем, но не опасайтесь сексуального насилия — его не будет. Все, что от вас требуется — играть с королевой в крестики-нолики. На шее у Малкольма ошейник **(CELLAR),** с помощью которого королева может вызвать его к себе в любую минуту для очередной партии. Королеве всегда нужно проигрывать, что непросто при ее стиле игры, и врать, что она отличный игрок, иначе партия будет продолжаться до бесконечности. Надо как-то избавиться от этого рабства. Поговорив с лакеем королевы, узнаем, что единственный путь избавиться от нее — напугать духом отца, которого она всегда страшно боялась. Для этого в перерывах между партиями сделаем следующее.

В самом левом углу Лимбо начинается водосток. В него можно забраться и, дернув за рычаг, с ветерком прокатиться, попав в конце на свалку. Свалкой заведует Бадди **(BUDDY).** За одно «посещение» можно взять только два предмета, поэтому, возможно, придется покататься... Нужно найти газету **(NEWSPAPER),** а также, наврав Бадди, что вы новый сборщик налогов **(TAX COLLECTOR),** получить с него шесть монет (в несколько приемов). Забрав деньги, отправляемся в «Доставку в Подземный Мир» **(DISCOUNT UNDERWORLD EXPRESS).** Поговорив в рыбой и отдав ей пять монет, залезаем в пушку и бах!..

Мы в канцелярии Подземного Мира. Поговорив с Администратором, узнаем, что для вызова духа нужна Королевская Семерка и получим некоторые намеки на то, как это сделать. Снова вызов к игровой доске... Как только на поле оказывается семь фигурок, бросаем газету на пол, а на нее золотую монетку... А вот и дух короля! Самое время бежать...

Не теряя времени, добираемся до «Доставки в Подземный Мир» и в режиме **NORMAL** договариваемся о повторном полете за один золотой.

В канцелярии Подземного Мира ничего не изменилось. В режиме **NICE** просим пропустить нас вперед и, получив разрешение, беседуем с Администратором. Нас ждали, и сразу пропускают в Подземный Мир. Это райское местечко. Мы в приемной, но информация о Малкольме, заказанная из Кирандии, запаздывает, и нас просят немного обождать с поселением здесь и освобождают от ошейника. После небольшого ожидания и приятных бесед с обитателями, выясняется что произошла ошибка и вы должны вернуться на поверхность. Что с вами и делают с помощью пневматического транспортера.

Некое промежуточное подземелье, из которого легко выбраться с помощью машины-крота... И мы снова в Кирандии.

Часть 5. СНОВА В КИРАНДИИ

Над Кирандией ночь...

На сцене появляется Стюарт **(STEWART)** — хорошая половина совести Малкольма. Пришло время выбирать, кому из них, Гантеру или Стюарту, довериться и с кем продолжать путь. Лучше выбрать золотую середину и остаться самим собой. Направляемся на свалку и находим там гвоздь, как и в первой части. Затем идем в замок — там хозяйничают пираты — и надоедаем им разговорами до тех пор, пока нас не засадят в тюрьму, превратив при этом в мышь.

В тюрьме наши старые знакомые, тоже в образах мышей. Откроем гвоздем замки. В камере обнаруживаются все необходимые ингредиенты для био-бомбы (зерна, угорь и склянка с водой). Взломаем дверь. Зантия **(ZANTHIA)** даст кусочек сыра и, съев его, Малкольм обретает нормальный облик. Прихватив где-нибудь полено, идем на фабрику игрушек. Слева от игрушкоделательной машины — большая книга, которая дает условное изображение игрушки, на изготовление которой настроена машина. Агрегат настраивается двумя рычагами. Нам нужна деревянная лошадка. Настроив технику, кладем в машину полено и включаем. С лошадкой прыгаем в подвал и поднимаемся в зал собраний. Там Зантия варит зелье. Даем ей лошадку и, наполнив склянку зельем, отправимся на взлетную площадку. Выйти из подвала можно через сливную трубу. Выпьем зелье и, превратившись в красавца Пегаса, отправимся на Остров Котов. Если Зантии нет в зале собраний, можно получить Зелье Перемещения от волшебника Дарма, угостив его дракона белкой. Попасть к нему можно, нажав на изображения яблок на ковре в подвале фабрики. Как вы помните, Зелье Перемещения следует использовать на городской арене.

Отправимся к Флаффи. Он снова в подполье — борется против Толстых Котов. Повстанцы покупают оружие у Собак и им нужны кости. За десять костей он готов помочь изъять шесть драгоценных камней из статуй колоссов. Принесем ему десять костей и получим сырную машинку **(CHEESE-MAKER).** Отправимся с ней к колоссам. Сделаем немного сыра и положим его к подножию центральной статуи мыши. Колоссы снова обратятся в шары, и мы сможем забрать драгоценности. Вернемся к Флаффи и, понюхав волшебную банку **(MAGIC CAN),** окажемся в Кирандии.

Найдем свой «рыбий» ошейник и отправимся к пиратам в замок. Угостим их сыром и предложим капитану драгоценный камень. Как только он спустится с лестницы, предложим ему и ошейник. Он ему нравится, ведь бедняга ничего не знает. Что ж, пусть поиграет в крестики-нолики!

Направимся в город, в бар. Бармен в полном одиночестве, машина для приготовления сандвичей сломана. Угостим его сыром и намекнем, что неплохо бы ее починить. Пока он занят ремонтом,

нам надо приготовить ингредиенты для сандвича — угря, зерно и сливки. Угря выловим, как в первой части. Зерно можно купить в лавке Германа, которая находится в бывшей бане **(EX-BATHS).** В течение беседы Герман сначала предлагает что-либо купить у него, затем продать что-либо ему. Купить вещи у него можно за драгоценные камни. Покупает он разные предметы — склянки, обувь, игрушки (годятся вещи и со свалки). Давайте ему то, что он просит, а он расплатится с вами зерном (нужно не менее трех горсток). Две горстки зерна из трех нужно удобрить угрями, полить водой (вырастут кусты) и с ними, гвоздем и склянкой идти на молочную ферму. Положим кусты в приемный бункер. Все заработало, и резервуар начал заполняться сливками **(CREAM).** Проткнем его гвоздем и наберем сливок в склянку. Вернемся в бар, положим ингредиенты в машину и попросим бармена сделать сандвич.

С сандвичем отправимся в зал собраний, по пути заглянув в свою комнату и прихватив портрет под кроватью. Поговорим с Минотавром. Для восстановления порядка в стране нужно собрать всех граждан. Когда он спросит, что будет использоваться для вызова духа короля, покажем ему портрет. Положим портрет в магический шкаф и увидим короля, который подтвердит невиновность Малкольма. Дадим Минотавру сандвич, и он переместит нас в бар, где собрались все жители. Магический шкаф и Минотавр переместились вместе с нами. Повторим для них видение. Все увидят, что Малкольм оказался не таким уж и злодеем и не убивал короля, а все дело было в заколдованном кинжале.

Он реабилитирован!

Теперь можно и отдохнуть в своей уютной комнатке... Но не тут-то было. Дело принимает совсем интересный оборот — Малкольм снова король!

T

ИНФОРМАЦИЯ

Название: The Legend of Kyrandia. Book Three: Malcolm’s Revenge
Год: 1994
Фирма: Westwood Studios
Размер на CD: 59,8
Игроков: 1
Управление: мышь

THE NEED FOR SPEED

Жанр автомобильных симуляторов у владельцев PC всегда был одним из наиболее популярных. За последние годы было создано огромное количество программ на эту тему. О лучших из них, таких как «Formula one», «Indycar Racing», «Nascar» и «Network Q Rac Rally» мы уже рассказали в предыдущих томах «Энциклопедии». Однако время не стоит на месте, и на рынке появляются все новые игры, оставляющие далеко позади вчерашних лидеров, чьи позиции еще недавно казались абсолютно незыблемыми. Программа, о которой пойдет речь, без всякого преувеличения, совершила переворот в жанре компьютерных гонок, еще раз продемонстрировав, насколько сегодня расширились возможности игрового программирования.

Итак, 1995 год, фирма «Electronic Arts», автомобильный симулятор «The Need for Speed».

В начале года эта игра вышла в формате игровой приставки «3 DO», и мы даже представить не могли, что спустя всего несколько месяцев этот шедевр графики, динамики и реализма станет доступен для персональных компьютеров. В отличие от той, первой версии, PC'шная игра ни сколько не уступает в качестве изображения (несмотря на слишком большие графические массивы, которые приходится обрабатывать компьютеру), к тому же и абсолютно превосходит вариант «3DO» в смысле структуры игры и технологических наворотов.

В «The Need for Speed» вы можете выбрать один из восьми автомобилей и, управляя им, принять участие в нескольких различных соревнованиях — одиночных заездах на время, нескольких турнирах и так далее. Шесть головокружительных трасс проходят по городу, в горах, на морском побережье и в других живописнейших местах. Есть и бонус-трек для победителя чемпионата. Картина окружающей обстановки почти идеальна и составляет неотъемлемую, одну из наиболее удавшихся составляющих всей программы. Машины мчатся по трассе быстро и удивительно плавно. Больше всего завораживает реализм управления. В игре воссоздается чувство управления настоящим автомобилем. Разница вождения, торможения, мощности двигателей различных машин ощущается с первых же минут общения с программой. На каждом треке необходимо правильно спланировать стратегию заезда, так как все дороги в «The Need for Speed» требуют абсолютно различного стиля вождения.

Помимо всего прочего игра дает возможность посоревноваться с другим водителем по модему.

С разными автомобилями, треками и стилями езды вы познакомитесь в многочисленных игровых меню, выполненных необы-

чайно красочно и удобных для пользования. Полная CD-версия содержит громадное количество вставных видеороликов, демонстрирующих внешний вид и технические возможности автомобилей, задействованных в программе.

Итак, основные технологические достоинства игры:

— четыре игровых режима — возможность соревнования двух гонщиков по модему;

— семь треков (три открытых дороги, три закрытых трассы и бонус-трек победителя);

— многочисленные камеры по ходу гонки и варианты повторов, позволяющие во всех деталях рассмотреть тот или иной эпизод гонки;

— прекрасная графика, повышающая чувство реальности и ощущения бешеной скорости;

— игра поддерживает режим высокого разрешения.

После запуска программы вы оказываетесь в основном меню игры — **CONTROL CENTRAL,** имеющем несколько необычный вид. На экране монитора — три видовых окна с изображениями автомобилей и трасс, а также несколько текстовых опций.

PLAYER — окно выбора автомобиля, которым вы собираетесь управлять.

COMPUTER OPPONENTS — окно выбора автомобиля компьютерного оппонента.

TRACK — окно выбора трассы соревнований.

OPTIONS — режим многочисленных игровых, графических и звуковых настроек.

DRIVE — переход к началу выбранного соревнования.

ROAD & TRACK (вверху экрана) — информация о творческом коллективе, сделавшем игру, или выход в DOS.

Работа в меню **CONTROL CENTRAL,** как и во всех других, осуществляется и мышью, и клавиатурой, и при помощи джойстика. Никакой предварительной установки не требуется.

Заканчивая установки очередного режима меню, подтверждайте сделанные изменения **DONE.** Нажатие **CANCEL** вернет вас к предыдущим настройкам.

ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ «The Need for Speed»

Вариант будущих соревнований устанавливается опцией **GAME MODE** основного меню. Именно с этой позиции мы и начнем детальное знакомство с игрой.

TIME TRIAL — режим гонки только для одного игрока, где единственным вашим противником будет время (секундомер в окне **COMPUTER OPPONENTS**). Вы можете выбрать любой трек и любой автомобиль. Здесь не будет ни полицейских, ни встречного движения, ничего из того, что так или иначе сможет вас остановить.

Это идеальный режим для тренировки, изучения особенностей управления автомобилем и конфигурации трасс. Начните с **RUSTY SPRINGS** или с **AUTUMN VALLEY,** так как они наиболее просты для прохождения.

После окончания гонки в данном режиме, все статистические показатели маркируются надписью **Т.Т.,** чтобы можно было отличить их от тех данных, которые будут фиксироваться после завершения других соревнований. Статистика громадная и включает в себя самые разнообразные показатели как по гонке в целом, так и по прохождению отдельных кругов, где **FINAL STANDINGS** (первое меню):

— **FINAL STANDINGS** — удалось или нет превысить абсолютно лучшие показатели;

— **TOTAL TRACK TIME** — общее время заезда (ваше и лучшее из всех предыдущих);

— **AVERAGE SPEED** — средняя скорость на всей протяженности маршрута (ваша и лучшая из прежних);

— **TOP SPEED** — наивысшая набранная скорость (ваша и лучшая из прежних);

— **BEST TIME** — показатели абсолютно «быстрого» гонщика;

— **TOP SPEED** — наивысшая скорость из всех участвовавших в предыдущих заездах.

LAP TIMES — подробная информация по каждому из проходимых кругов, где:

— **LAP** — номер круга;

— **TIME** — время, за которое круг был пройден;

— **AVG. SPEED** — средняя скорость данного круга;

— **BEST LAP TIME** — имя, время и марка машины, установившей абсолютно лучший результат круга;

— **TOP SPEED** — наивысшая скорость круга.

0 TO 60 MPH — лучшее время разгона с места до скорости 60 миль в час.

0 TO 100 MPH — лучшее время разгона с места до скорости 100 миль в час.

0 TO 1320 FT — наиболее быстрое прохождение первой четверти мили трассы.

60 TO 0 MPH — наименьшее тормозное расстояние при скорости 60 миль в час.

80 TO 0 MPH — наименьшее тормозное расстояние при скорости 80 миль в час.

Ваша наилучшая скорость считывается автоматически, когда вы находитесь на трассе. Чтобы измерить время ускорения до указанного значения, автомобиль должен быть сначала полностью остановлен. Включите двигатель, переключите передачу и разгонитесь как можно быстрее. Засчитывается время, за которое вы достигли скорости в 60, 100 миль, проделали дистанцию в четверть мили. Все это фиксируется также в автоматическом режиме.

T

Величина времени, затрачиваемого на ускорение, напрямую зависит от того, насколько эффективно вы начинаете движение. Проворот колес, использование контроля тяги или выбор автоматической коробки передач существенно увеличивают время разгона.

Чтобы измерить тормозной путь, вы должны на скорости 80 или 60 миль в час тормозить до полной остановки. Пройденная при этом дистанция считывается автоматически. Счетчики замеряют лишь прямой тормозной путь. Если, останавливая колеса, вы используете ручной тормоз, или при остановке машина скользит вбок, дистанция будет считана неправильно.

Так как статистика ускорений и торможения может быть правильно определена только на прямой равнинной дороге, вам необходимо немедленно остановить автомобиль сразу после четвертого (последнего) поворота, чтобы иметь дистанцию, достаточную для проведения всех тестов. Тестирование на поворотах, при подъемах и спусках трассы, записываться не будет.

Для того, чтобы посмотреть результаты тестов во время самой гонки, нажмите **F8.** Вверху экрана, вместо информационной строки состояния заезда, появятся все данные тестирования машины.

По окончании гонки эти результаты можно посмотреть в итоговом подменю **LAP TIMES.**

HEAD TO HEAD

Вы соревнуетесь с еще одним гонщиком, компьютером или другим игроком, связанным по модему. Здесь также можно выбрать любой автомобиль и трек. Если гонка проходит на открытой трассе **(ALPINE, COASTAL, CITY),** вам будут мешать попутные и встречные машины, а также полицейские. Все это сделает заезд более проблематичным. Когда в этом режиме вы устанавливаете рекорды, они маркируются в статистике надписью **H.H.,** чтобы их можно было отличить от результатов, показанных в других вариантах гонок.

Чтобы убрать с трассы посторонний транспорт и полицейских, а также исключить любую компьютерную помощь (общение с другим игроком по модему), необходимо выбрать режим **HEAD TO HEAD,** нажать, удерживая, **END** и затем щелкнуть на светящуюся надпись левой клавишей мыши или при помощи джойстика. При этом режим **HEAD TO HEAD** изменится на **NO MERCY** (безжалостный).

SINGLE RACE

В этом варианте вы соревнуетесь с семью компьютерными противниками или с шестью и одним игроком по модему. Если в окне **COMPUTER OPPONENTS** вы выбрали вариант **THE PACK,** в гонке примут участие кроме вашей еще семь различных машин. Если установлена какая-либо конкретная марка автомобилей конкурентов, все семь чужих машин будут одной модели.

При игре на этом уровне трассы будут блокированы от постороннего движения, а полицейские не станут вмешиваться в ход борьбы придирками относительно превышения допустимой скорости.

TOURNAMENT

Этот режим позволит вам участвовать в турнире, где вы должны стать первым на всех треках, чтобы выиграть чемпионат и получить доступ к бонус-треку. На каждой трассе есть определенные установки, связанные с ограничением в выборе моделей автомобилей. Прежде, чем начать гонку, необходимо определиться с классом турнира **A, B** или **C.** Это даст вам допуск к различным маркам машин. Ваши противники — семь автомобилей того же класса, контролируемых компьютером.

CLASS A — треки **ALPINE** и **VERTIGO RIDGE.**

Автомобили **DIABLO VT** и **FERRARI 512 TR.**

CLASS B — треки **COASTAL** и **AUTUMN VALLEY.**

Автомобили **PORSCHE 911 CARRERA, DODGE VIPER RT/10** или **CORVETTE ZR-1.**

CLASS C — треки **CITY** и **RUSTY SPRINGS.**

Автомобили **MAZDA RX-7, ACURA NSX** или **TOYOTA SUPRA TURBO.**

Вы можете выбрать треки в любом порядке, в котором хотите ехать. Если вы победите на одной из трасс, то увидите видеозаставку, а трек будет помечен клетчатым флагом. Если выиграете на всех треках, — получите возможность попробовать свои силы на бонус-треке. Он станет доступным для выбора в окне **TRACK.**

Вы можете сохранить свое место в турнире, выиграв гонку и записав текущее состояние, используя опцию **LOAD AND SAVE** (см. ниже).

УПРАВЛЕНИЕ АВТОМОБИЛЕМ



В зависимости от модели выбранной вами машины, внешний вид салона, приборной панели и сами особенности вождения существенно меняются. Однако, есть и основные режимы, опции и, наконец, принципы управления, общие для всех автомобилей.

Чтобы начать гонку, необходимо выбрать в **CONTROL CENTRAL** опцию **DRIVE.** После ввода имени водителя, вы окажетесь на старте в кабине вашей машины.

На игровом экране в строке **STATUS BAR** отражается следующая информация (вверху, слева направо):

— максимально лучшее время из когда-либо показанного на одном круге данного трека;

— время, которое вы затрачиваете на прохождение текущего круга;

— скорость движения автомобиля в настоящий момент;

— номер включенной передачи;

— через дробь — количество пройденных кругов (от общего количества) или расстояние до ближайшей промежуточной точки на трассе;

— через дробь — место, которое в настоящий момент вы занимаете в гонке.

Это данные статуса по умолчанию. Однако информационный режим путевых подсказок имеет еще два возможных состояния, вызываемых на экран переключением клавиши **F8.**

Данные вторичного статуса:

— лучшее общее время прохождения всего маршрута;

— ваше текущее время в гонке;

— скорость автомобиля на данный момент;

— номер включенной передачи;

— время разделения (см. ниже);

— текущая позиция в гонке.

Данные времени разделения показывают, на сколько вы отстали или опережаете **(+/-)** вашего самого быстрого оппонента.

По ходу гонки **TIME TRIALS** эта позиция показывает ваше противостояние с игроком, имевшим на настоящий момент наилучший результат.

Данные статуса в третьем возможном режиме — информация о результатах тестирования автомобиля в гонке **TIME TRIALS.**

В правом верхнем углу находится зеркало заднего вида. В этой гонке оно весьма полезно, не забывайте фиксировать выдаваемую им информацию.

После начала заезда, для того, чтобы сдвинуться с места, вам необходимо с нейтральной передачей вручную (независимо от того, какой режим, ручной или автоматический, выбран в установочной опции **TRANSMISSION)** перейти на первую и только после этого начинать движение вперед.

Для включения повышающей передачи используйте клавишу — **A,** понижающей — **Z.**

(Здесь и в дальнейшем речь будет идти о распределении кнопок по умолчанию. О самом меню **CONTROL SETUP** и возможности внести в него изменения мы поговорим отдельно.)

Для управления джойстиком кнопка **A** — передачу вверх, **B** — вниз.

Следите за огнями вверху игрового экрана. Когда они изменятся на зеленые, можно двигаться вперед.

В режиме автоматической коробки передач клавиши **A** и **Z** переключают только три основных позиции — движение назад, нейтрал и движение вперед. Более низкая или, наоборот высокая передача включается автоматически при наборе определенной скорости. При этом, для того, чтобы начать езду задним ходом, после соответствующего последовательного переключения используется режим, осуществляющий в других случаях обычное движение вперед.

В режиме ручной коробки все переключения производятся вами вручную. Это требует предельной концентрации и определенных навыков.

Помните, что ручная коробка поможет развить максимально возможную скорость, а автоматическая даст возможность сконцентрироваться на поворотах, своевременном ускорении и торможении.

Вождение автомобиля осуществляется следующими кнопками:

UP — прибавить газ;

DOWN — затормозить;

LEFT — повернуть влево;

RIGHT — повернуть вправо;

SPACE — использование ручного тормоза;

H — звуковой сигнал;

F9 — переключение вида из кабины (с панели управления и рулем) на вариант только через ветровое стекло.

В процессе движения вы получаете массу информации и о состоянии дел на трассе, и о режимах работы автомобиля, и даже о приближении патрульной полицейской машины. Ваш антирадар предупреждает об этом световым и звуковым сигналами.

F7 — включение/выключение данных статуса экрана.

F8 — переключение режимов статусной строки.

C — изменение видов на ваш автомобиль.

В игре присутствуют три различных вида с камер, установленных:

— внутри кабины автомобиля;

— сзади машины;

— сзади-сверху.



При переключении с одного вида на другой управление автомобилем осуществляется абсолютно в полном объеме.

ВЫБОР АВТОМОБИЛЕЙ

Прежде чем выходить на старт, вам, естественно, потребуется самый лучший, быстрый и мощный автомобиль. В игре участвует восемь великолепных моделей, из которых и можно сделать свой выбор. Список такой, о каком можно разве только мечтать...

Вся статистика и технические характеристики присутствуют в самой игре, но вы можете и не доверять авторам, а самостоятельно проверить возможности машин, поездив на всех и сравнив их друг с другом.

Чтобы выбрать автомобиль, засветите окно **PLAYER** в режиме **CONTROL CENTRAL** и листайте список до тех пор, пока не обнаружите тот, который вам нужен. Чтобы ознакомиться со всеми данными, нажмите **ENTER** (левый щелчок мыши). Эти манипуляции выведут вас в меню **CAR SHOWCASE.**

Здесь имеется пять опций:

PERFORMANCE — приводятся данные о скорости разгона до 60, 80 миль в час, время прохождения первой четверти мили и наивысшая скорость движения. Текстовая информация сопровождается дикторскими комментариями (здесь и везде далее: **NEXT CAR** — посмотреть информацию о другом автомобиле, **DONE** — вернуться в основное меню **CAR SHOWCASE**);

GENERAL — цена, вес машины, расстояние между колесами, длина, ширина, высота, расход топлива на трассе и в городском цикле;

VIDEO — посмотреть каждую машину в действии;

HISTORY — здесь можно ознакомиться с историей создания данной модели вообще. Фотомонтаж и дикторские комментарии помогут вам в этой экскурсии в мир старых моторов;

MECHANICAL — тип двигателя, шасси, вращающий момент и многие другие специальные технические характеристики автомобилей.

ВЫБОР ТРЕКОВ

Теперь, когда у вас есть машина, можно выбрать и трек себе по вкусу. О трех закрытых и трех открытых треках мы уже говорили. Также, как и о седьмом, бонус-треке, который увидит только победитель всех шести трасс в режиме чемпионата.

ОТКРЫТЫЕ ДОРОГИ (последовательно от одной точки на трассе к другой):

— **ALPINE** — проложена в Альпах. Одна из самых сложных и живописных. И пусть местные красоты и мирно пасущиеся у обочины коровы вас не смущают — риск на этой трассе чрезвычайно велик;

— **COASTAL** — береговая трасса. Пальмы, пляжи, море и отели. Дорога тянется от одного чекпойнта к другому;

— **CITY** — в основном прямая, высокоскоростная дорога, проложенная среди городских пейзажей. Масса мостов и узких тоннелей.

Здесь, как и на других дорогах, у вас возникает проблема с полицейскими. Если вы услышите завывание сирены и антирадар оповестит вас об опасности, не сбрасывайте скорость, а наоборот, увеличьте обороты. Этим вы обезопасите себя от ненужных контактов с полицией и штрафов за превышение скорости. Они сами по себе достаточно страшны, к тому же остановка отнимет у вас драгоценные секунды, которых на финише может не хватить (подробно о роли полицейских в игре — чуть позже).

Все выше перечисленные треки разделены на три составных участка, сегмента. Каждый из них кончается чекпойтом **(CHECKPOINT).**

ЗАКРЫТЫЕ ДОРОГИ (кольцевые трассы):

— **RUSTY SPRINGS** — кольцо, проложенное среди прерий. Несколько крутых поворотов, причудливые арки и кактусы. Много кактусов. Короче говоря — Дикий Запад. Не хватает только индейцев;

— **AUTUMN VALLEY** — безумно сложный трек, созданный специально для автомобильных гонок. Затяжные извилистые подъемы, головокружительные спуски, резкие повороты и постоянный наклон дороги делают эту трассу самой трудно преодолеваемой в игре;

— **VERTIGO RIDGE** — еще одна узкая петляющая дорога, к тому же большей частью пролегающая над пропастью. Узкие низкие своды тоннелей, справа — скалы. Подъемы и спуски, крутые виражи и, ближе к финишу, подступающий к самому шоссе густой лес. По сложности **VERTIGO** вполне может поспорить с **AUTUMN.** (Кстати, именно этих трех «закрытых» трасс нет в версии «The Need for Speed» для **3DO**).

ЭКРАН ОПИСАНИЯ ТРЕКА

Этот экран, вызываемый в режиме **CONTROL CENTRAL** щелчком мыши **(ENTER)** на окно с выбранной трассой, показывает карту трассы, информацию о его длине **TRACK LENGTH,** количестве кругов (для закрытых трасс) или длину сегментов (для открытых), а также список десяти лучших результатов, показанных на данном треке и наивысшую скорость.

Если выбранная вами трасса — открытая дорога, будет показана общая карта трека (в центре слева) и, детально, основной участок — текущий сегмент. Карта разделена на три сектора, как и сами открытые трассы. Щелчок на любой участок выводит на главной, правой части экрана, детализированное изображение карты сегмента. Если выбранная дорога — закрытый маршрут, вы можете в режиме отсмотра поменять количество необходимых для завершения гонки кругов, щелкнув на опцию **NUMBER OF LAPS.** При этом число возможных вариантов зависит от выбираемой трассы и колеблется в диапазоне от двух до шестнадцати. Для того, чтобы просмотреть другую карту не выходя в меню **CONTROL CENTRAL,** используйте опцию карты **ROAD/TRACK,** перелистывая изображение.

OPTIONS

Меню установок в режиме **CONTROL CENTRAL.**

GAME MODE — одиночная гонка **SINGLE RACE,** чемпионат **TOURNAMENT,** заезд на время **TIME TRIAL** и соревнование один на один **HEAD TO HEAD.** (Все перечисленные режимы были подробно описаны выше.)

TRANSMISSION — выбор коробки передач:

— **AUTO** — автоматическая;

— **MANUAL** — ручная.

ABS — неблокирующая колеса тормозная система. Благодаря ее использованию машина устойчиво движется вперед, даже находясь на разном типе покрытия. Заносов при этом почти не происходит. Если вы выбрали машину, имеющую такое

оборудование, останется только решить, будет оно включено **ON** или выключено **OFF.**

Если автомобиль не снабжен системой торможения **ANTI-LOCK BRAKING SYSTEM,** в данной графе будет установлено **N/A.** (При этом опция изменению не подлежит.)

TRACTION CONTROL — этот режим препятствует прокручиванию колес и делает автомобиль при высокой скорости более устойчивым на дороге. Манипуляции с установкой и включением такие же, как и в случае с **ABS.** Если система вообще есть, ее можно включить или выключить. Если ее нет — ничем помочь нельзя.

AUDIO — установка многочисленных звуковых режимов. Вообще все, что касается саунда, в «The Need for Speed» сделано просто великолепно. Энергичная музыка, удивительно реальные спецэффекты, начиная от рева мотора и гудков, до грохота во время аварий — все выполнено на высшем уровне.

— **MUSIC** — громкость музыкального сопровождения.

— **SOUND EFFECTS** — шкала громкости установки спецэффектов — скрежета металла, визга тормозов и т.д.

— **SPEECH** — включение/выключение звучания речи в меню, после гонки и между сегментами.

— **AUDIO MODE** — звуковой режим. Возможны три различных варианта — **8-BIT MONO, 8-BIT STEREO** и **16-BIT STEREO.** Выбор зависит от установленной в вашем компьютере звуковой карты.

— **3D ENCHANCED SOUND** — трехмерный расширенный звук. Включение режима как бы выносит звучание за пределы динамиков. Для наибольшего эффекта расположите колонки на одной высоте и строго симметрично от вашего «рабочего» места. При использовании наушников расширенный эффект сохраняется.

Чтобы отключить весь звук в игре, используйте клавишу **F5.**

GRAPHICS DETAIL — этот режим позволяет установить желаемую детализацию изображения в гонке. Многочисленные режимы дают возможность подогнать качество картинки под быстроту работы компьютера.

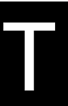
— **SCREEN RESOLUTION** — возможны два варианта степени разрешения, обычный 320x200 и высокий 640x480 (быстро работает только на «Pentium»).

— **WINDOW SIZE** — размер игрового окна:

FULL — полный экран;

MEDIUM — средний размер;

SMALL — минимальный.



Переключение осуществляется клавишей **F1** даже в процессе игры, но только тогда, когда управление выбрано с внешних камер (сзади или сзади-сверху).

— **IMAGE QUALITY** — общее качество изображения пейзажей и дороги в гонке:

HIGH — высокое;

MEDIUM — среднее;

LOW — низкое;

INTERLACED — смешанное;

AUTO MEDIUM — автоматическое среднее.

В процессе гонки переключение можно осуществлять клавишей **F2.**

— **VIEW DISTANCE** — расстояние, на которое изображение прорисовано достаточно детально:

FAR — далеко;

MEDIUM — среднее;

CLOSE — недалеко от автомобиля.

В игре переключение осуществляется кнопкой **F3.**

— **CAR DETAIL** — степень детализации в изображении машины **(HIGH/LOW).**

— **HORIZON** — прорисовка горизонта. Включение и выключение в самой гонке производятся клавишей **F4.**

CONTROL SETUP — выбор вариантов управления автомобилем. Установки по умолчанию были рассмотрены нами выше. Если вам нужно что-либо изменить, войдите в это меню и выберите свои сочетания между мышью, джойстиком и клавиатурой (а также кнопками), где:

— **STEERING** — повороты;

— **ACCELERATE/BRAKE** — газ/тормоз;

— **SFIFT UP/DOWN** — переключение передач вверх и вниз;

— **CAMERA** — переключение видов на автомобиль;

— **HANDBRAKE** — ручной тормоз;

— **HORN** — звуковой сигнал.

В этом же меню вы можете и откалибровать джойстик.

MODEM SETUP — настройка модема для связи с партнером и совместной игры.

LOAD AND SAVE — меню записи текущего состояния чемпионата и воспроизведения «отложенной позиции»

КОНЕЦ ГОНКИ/ЧЕКПОЙНТ

В конце каждого из трех закрытых треков вы попадаете в меню **GAME STANDINGS.** На трех более длинных открытых участках, которые разделены на три сегмента, каждый из них заканчивается чекпойнтом.

Когда вы заканчиваете гонку или доезжаете до чекпойнта, ваш автомобиль автоматически останавливается, и появляется таблица результатов. На этом дисплее указывается текущее время, средняя и максимальная скорость и общие результаты (ваша позиция) на этой трассе (сегменте). Если вы показали лучшее время прохождения круга или развили в ходе заезда наивысшую скорость, ваше имя и результат автоматически запишутся в память программы и будут засвечены.

Чтобы ознакомиться с показателями по каждому кругу, щелкните на опцию **LAP TIMES.** На дисплее будет указано время прохождения каждого круга, средняя скорость, лучший круг. Если вы прошли круг, установив рекорд, ваш результат будет отмечен.

Для завершения ознакомления с результатами, щелкните **DONE.** При этом на экране появится список десяти лучших гонщиков данной трассы.

Если показанные вами результаты действительно хороши, ваше имя появится в топ-списке.

DONE — продолжить игру.

После этого появится меню **FINISH/CHECKPOINT,** опции которого дадут возможность внести некоторые изменения в игру и посмотреть гонку.

CONTROL CENTRAL — возвратиться в основное меню игры.

CONTINUE — если вы прошли чемпионат, эта опция вернет вас в гонку, чтобы ехать дальше. Если это конец всей гонки, вы возвращаетесь в **CONTROL CENTRAL.** (При этом данная опция носит именно это название.)

REPLAY — посмотреть запись последнего участка, по которому вы ехали. Обычно это последние тридцать секунд. Вы можете смотреть запись с различных камер, разнообразными способами, с нескольких ракурсов, чтобы правильно оценить свои действия на дороге. Возможные виды при повторе:

— **IN-CAR** — из кабины водителя на дорогу;

— **TAIL** — сзади на машину;

— **HELI** — сзади-сверху, как с вертолета;

— **SKY** — еще более общий удаленный план;

— **CHASE** — вид сзади-сверху, причем камера движется не за машиной, а скользит над центром дороги.

Если вблизи от вас находится противник или полицейский автомобиль, на повороте вы можете увидеть путь с их позиции.

Меню **REPLAY** работает на тех же принципах, что и магнитофон. Панель управления находится внизу, а кнопки распределены следующим образом (слева направо):

— **DONE** — выйти из режима **REPLAY** и вернуться в меню чекпойнта или гонки;

— остановить запись на самом начале отсматриваемого отрезка;

— перемотать ленту к началу (удерживая клавишу);

— перемотать ленту к концу (удерживая клавишу);

— установить место конца просмотра поворота;

— запустить ленту с нормальной скоростью **FULL,** в два раза медленнее — **1/2,** или в четыре — **1/4;**

— пауза при отсмотре;

— переключение между демонстрационными камерами в процессе просмотра.

Помимо управляющих кнопок, видеомагнитофон оборудован счетчиком реального времени и шкалой общей длины записи.

HIGHLIGHT REEL — здесь можно увидеть запись гонки. При этом, управляя панелью видеомагнитофона, вы выбираете наиболее интересные моменты в любой последовательности или смотрите все подряд.

Для установки нужного участка ориентируйтесь по цифровому дисплею реального времени и горизонтальной шкале прохождения трассы (общей длины записи). В этом режиме действуют все особенности просмотра ленты **REPLAY.**

GAME OPTIONS — в этом режиме доступны изменения звука **AUDIO,** графической детализации **GRAPHICS DETAIL,** вариантов управления **CONTROL SETUP,** а также возможность записи и воспроизведения текущего состояния игры.

GAME STANDINGS — показывает текущие данные по вашей гонке в сравнении с вашим противником (если он выбран). Среди прочих данных можно увидеть — лучшее время и наивысшую скорость круга/сегмента и всего открытого трека. Игра автоматически записывает лучшее время каждого сегмента или круга, а также постоянно вносит изменения в список десяти лучших показателей скорости или времени по каждому треку.

CHAT MODE — только если выбрана игра по модему. Она позволит вам пообщаться с другим игроком — соперником.

QUIT GAME — выход из гонки и возврат в **CONTROL CENTRAL.** Этот режим появляется только на чемпионате.

ПАУЗА В ГОНКЕ

Вы можете приостановить заезд в любой момент нажатием клавиши **ESC.** При этом движение остановится, спидометр прекратит свой счет. В это время вы сможете посмотреть видеоповтор, взглянуть на карту, чтобы определить свое месторасположение и позицию соперника, поменять звуковые и графические установки или пообщаться с партнером (если выбрана игра по модему).

Паузу можно вызвать и нажатием клавиши **P,** однако при этом соответствующего меню не появится, а гонка просто приостановится до повторного нажатия той же кнопки.

ОПЦИИ МЕНЮ PAUSE

CONTINUE — вернуться к продолжению гонки.

REPLAY — посмотреть повтор.

AUDIO — изменить звук.

GRAPHICS DETAIL — изменить графические установки.

CHAT MODES — поговорить с соперником.

QUIT CURRENT GAME — прервать гонку и вернуться в основное меню.

На карте трассы или сегмента ваша позиция обозначена отметкой **P1.** Красная отметка — месторасположение лидирующего противника. Даже при наличии в турнире восьми машин показываетесь только вы и самый быстрый гонщик — соперник. Большими цифрами на карте указаны порядковые номера поворотов.

ПОБЕДИТЕЛЬ

В игре с оппонентами (одним или несколькими) цель — приехать первым. В соревнованиях на открытом треке в итоге складывается вместе время, показываемое на всех трех сегментах. Победителем становится тот, чьи показатели окажутся суммарно наименьшими. В конце такой гонки показывается список общих результатов и видеодемо для чемпиона.

Если гонка идет на время, победителей и проигравших, естественно, нет. Вы просто стремитесь показать наилучший результат.

ПОЛИЦИЯ

Основным препятствием, не дающим вам, резвясь, развить ту скорость, которую бы хотели, является дорожная полиция. В режиме **HEAD TO HEAD** на открытой трассе вы увидите их действия во всей красе. Обращайте внимание на радар и при-

слушивайтесь к звуковым сигналам, чтобы избежать нежелательной встречи. Если все-таки вы услышали завывание сирены, возможны три различных разрешения ситуации:

— как только зазвучит сирена, вы нажимаете на тормоз и останавливаетесь. Полицейский выведет вас из машины и сделает предупреждение;

— вы не обратили внимание на сигналы и пытаетесь уйти. Если полицейский вас все же догонит, устным предупреждением вы уже не отделаетесь. Вам выпишут штрафной талон за превышение скорости. Если два штрафа будут выписаны на одном сегменте, вы будете дисквалифицированы и проиграете гонку;



— вы не обратили внимание на сирену и, тогда уж, жмите на газ изо всех сил. От полицейских на быстрой машине уйти не сложно. Главное при этом не попасть в аварию и всячески избегать остановок.

ЗАГРУЗКА И ЗАПИСЬ ИГРЫ

Вы можете сохранить игру в режиме турнира. После победы на очередном треке можно выйти из игры и записать это состояние на диск.

ЗАПИСЬ:

— выберите режим **LOAD & SAVE;**

— выберите опцию **SAVE TOURNAMENT.** При этом откроется окно записи;

— введите с клавиатуры имя и сохраните игру нажатием **ENTER.** При этом текущее состояние будет записано и станет доступным для воспроизведения в любой момент.

ЗАГРУЗКА:

— выберите режим **LOAD & SAVE;**

— выберите опцию **LOAD TOURNAMENT.** При этом откроется список ранее записанных игр;

— выберите нужную запись и загрузите нажатием **ENTER.** При этом вы сможете продолжить соревнование с прерванного места.

Любую ранее сделанную запись можно уничтожить, используя опцию **DELETE TOURNAMENT.**

Если у вас есть любимый результат гонки или особо понравившаяся видеозапись, вы можете сохранить все это в меню **FINISH/CHECKPOINT.**

Для этого, находясь в нем:

— выберите режим **GAME OPTIONS.** При этом откроется меню опций;

— выберите **LOAD & SAVE;**

— выберите **SAVE REPLAY/HIGHLIGHTS** из меню **LOAD & SAVE.** В открывшемся окне присвойте имя записи и сохраните состояние нажатием **ENTER.**

Сделанную запись всегда можно пересмотреть, используя для этого режимы **VIEW REPLAY** или **VIEW HIGHLIGHT.** Стереть записанные повторы можно опцией **DELETE REPLAY/HIGHLIGHT.**

Режимы **REPLAY, REPLAY 1, 2** и **3** не удаляются.

Такова основная информация об игре «The Need for Speed». Если она попадется вам на глаза, не пропустите ни в коем случае.

ИНФОРМАЦИЯ

Название: The Need for Speed
Год: 1995
Фирма: Electronic Arts
Размер CD: 585 Mb
Игроков: 1—2 и модем
Управление: клавиатура, джойстик, мышь

WARRIORS

Любители жанра компьютерных единоборств долго находились в тревожном ожидании новой серии знаменитой игры «Mortal Kombat». Широко разрекламированная третья часть уже давно появилась в формате игровых приставок. Что касается версии для PC, она, как обычно, отставала, подогревая тем самым к себе интерес все больше и больше. И вот, наконец, чудо свершилось... Если все пойдет так, как мы предполагаем, в ближайшем томе «Энциклопедии» вас будет ждать встреча с долгожданными героями «Mortal Kombat—3».



А пока советуем не терять времени даром и обратить свое внимание на оригинальнейшую и изящную программу фирмы «Mindscape», которая называется «Warriors» (1995). Пожалуй, ни одна другая бойцовская игра не обладает таким количеством новшеств и тонкостей, как эта. И если, на первый взгляд, картинка «Warriors» не покажется вам изысканной, поверьте, это только потому, что вы не знаете всех возможностей программы.

Судите сами — несколько выбираемых в любой момент ракурсов, полноэкранное и уменьшенное, но с великолепной SVGA-графикой, изображение, переключение на трехмерный вид во всех режимах, наконец, полностью виртуальный бой с вращением камеры вокруг героев в стиле «FX Fighter». И все это — только по изобразительному ряду. Что касается самого боя, здесь тоже имеется масса новинок. Кроме стандартного использования каждым бойцом целой серии «спецприемов», имеется возможность выбивать у врага из рук оружие (и поднимать потерянное), применять не только экзотические копья, кинжалы или магию, но и поражать врага гранатами и даже... реактивными снарядами из внушительных размеров базуки.

Помимо обычных игровых режимов «Warriors» включает в себя целый пакет замечательных кодов, один раз установив которые, вы получаете доступ к очередному дополнительному меню, существенно меняющему как параметры поединка, так и способы достижения победы. Особенно удачен в этом плане режим упрощенного использования спецприемов. Не секрет, что необходимость синхронно нажимать шесть-семь кнопок для «извлечения» особых ударов отталкивает от бойцовских игр многих потенциальных игроков. Программисты «Mindscape» и здесь пошли навстречу потребителю, подарив возможность применения самых изощренных и убойных приемов нажатием простейших трехкнопочных комбинаций и сделав, тем самым, «Warriors» доступной самым отъявленным флегматикам. Все вышеперечисленные моменты — малая часть тех прелестей, которыми обладает игра.

Что касается персонажей, их вполне достаточно для развития сюжета — одиннадцать. Более того, счастливые обладатели версии

«Savage Warriors» могут с помощью некоторых таинственных манипуляций вытащить на парный бой (не с компьютером) еще четырех героев. Все это разнообразит действие, постоянно подогревая игровой интерес.

И последнее замечание перед тем, как подробно разобрать игру. Арены поединков, кстати говоря, блестяще нарисованные и не повторяющие друг друга ни в чем, несут и чисто игровую функцию — на некоторых из них находятся предметы, которые при грамотном тактическом ведении боя вполне и с успехом можно использовать в целях самообороны (например, зацепиться за крюк в потолке и на весу увернуться от удара).

Теперь несколько слов о сюжете.

В подоплеке «Warriors» нет никаких глобальных катаклизмов и вселенских ужасов. Никто не собирается порабощать Землю, никому и в голову не приходит захватывать чужие планеты и, тем более, взрывать их после гибели соответствующего бойца. Все относительно мирно и локально.

Некий багровокожий чужестранец, облаченный в отвратительную маску и именующий себя Хозяином **(MASTER),** телепортировал на свой остров бойцов разных времен и исторических эпох. Все, что происходит в дальнейшем — это смертельные схватки за то, чтобы выяснить, кто же все-таки самый сильный. Ну, а наиболее удачливого героя ждет решающая встреча на персональной арене Хозяина, который, как и подобает настоящему боссу, в выборе средств не стесняется и месит своих наиболее сильных противников безо всякого зазрения совести.

При этом, используя специальные режимы, в парном поединке можно насладиться игрой даже за самого Хозяина (чего, опять же, раньше нигде не было).

Теперь перейдем непосредственно к описанию.

После загрузки и знакомства с авторами, вы попадаете в основное меню программы. На первый взгляд, оно не очень большое, но и само по себе, и особенно после использования специальных кодовых установок, несет огромное количество различных, функционально совершенно необходимых, настроек и режимов.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ

ONE PLAYER GAME — вариант игры для одного участника против компьютерных соперников. После загрузки вам остается только выбрать бойца, за которого вы будете играть. Противников программа выберет сама. Причем, если порядок мест действия установлен изначально и никогда не меняется, ваши соперники избираются компьютером самым случайным образом. (То есть, у каждой территории нет своего «хозяина»).

TWO PLAYERS GAME — вариант игры для двух участников без вмешательства компьютера. После загрузки режима вам по очереди предстоит выбрать бойцов **(SELECT CHARACTER).** При этом игрок №1 выбирает правого персонажа, а игрок №2 — левого. Затем для каждого из бойцов устанавливается его сила на данный конкретный поединок. Этот своего рода гандикап позволяет уравновесить шансы опытного мастера и новичка. Выбор режима **SELECT POWER** осуществляется нажатием кнопки, контролирующей удар кулаком. Установка необходимого значения — клавишами перемещения. Подтверждение — повторным нажатием удара кулаком.

После этого вы оказываетесь в режиме трехмерной карты, где можете определить место проведения поединка. Вам будут доступны десять полей — от берега моря **THE SHORE** (слева) до лаборатории алхимика **THE ALCHEMY LAB** в замке (справа). Никакого сюжетного значения эти манипуляции не имеют. Главная арена **(THE ARENA),** где в режиме одиночной игры наиболее удачного бойца поджидает босс **(MASTER),** в режиме парной игры не доступна (без специальных настроек).



OPTIONS — основные предыгровые установки:

— **PLAYER 1 JOYSTICK** — включение/выключение джойстика для управления первым игроком. **CALIBRATE** — калибровка джойстика;

— **PLAYER 1 KEYBOARD** — управление первого игрока с клавиатуры;

— **PLAYER 2 JOYSTICK** — включение/выключение джойстика для управления вторым игроком (с возможностью калибровки);

— **PLAYER 2 KEYBOARD** — управление второго игрока с клавиатуры.

Если вы предпочитаете играть при помощи кнопок, меню настроек предлагает вам опцию **CONFIGURE** отдельно для каждого игрока, где вы получаете возможность не перераспределить клавиши, а выбрать опцией **CHANGE** один из двух предлагаемых для каждого игрока вариантов.

ИГРОК №1

ВАРИАНТ ПЕРВЫЙ:

LEFT — движение влево;

RIGHT — движение вправо;

UP — прыжок;

DOWN — присед;

ENTER — удар кулаком;

KICK — удар ногой.

ВАРИАНТ ВТОРОЙ:

— движение персонажа осуществляется теми же клавишами;

+ — удар кулаком;

ENTER — удар ногой.

Для того, чтобы сделать выбор, установите соответствующий курсор на опции **CONFIG 1 (2)** и нажмите **ENTER.**

ИГРОК №2

ВАРИАНТ ПЕРВЫЙ:

S — движение влево;

F — движение вправо;

E — прыжок;

D — присед;

TAB — удар кулаком;

CAPSLOCK — удар ногой.

ВАРИАНТ ВТОРОЙ:

A — движение влево;

D — движение вправо;

W — прыжок;

S — присед;

G — удар кулаком;

H — удар ногой.

Комбинаций этих клавиш достаточно для того, чтобы быстро перемещаться по арене, прыгать, уворачиваться от ударов и атаковать самому в прыжках, приседе и так далее. Поскольку никаких особых новшеств по сравнению с другими подобными играми здесь нет, мы не будем описывать все простейшие приемы (тем более, что каждый герой исполняет их по-разному). Однако, и в этом случае никаких сложностей вы не испытаете. Зато о «спецприемах» и в простом, и в облегченном игровых режимах мы поговорим ниже очень подробно.

Однако, вернемся в меню **OPTIONS:**

SOUND EFFECTS — включение/выключение режимов спецэффектов и речи. Все, что касается звука, в «Warriors» сделано очень стильно. Звуки от различных ударов, разные голоса, реплики и смех персонажей — все на высшем уровне:

— **MUSIC** — включение/выключение фонового музыкального сопровождения;

— **VOLUMES** — возможность корректировки общей громкости звука и баланса между эффектами и музыкой;

GRAPHIC DETAIL — установка степени графической детализации изображения:

— **HIGH** — высокая;

— **LOW** — низкая;

— **SHADOWS** — режим отображения теней от персонажей на земле (включить/выключить);

REPLAY — включение/выключение режима повтора, демонстрирующего после окончания боя весь поединок в трехмерном ракурсе на мониторе Хозяина;



COUNTERS — изображение на экране очкового показателя состояния жизненных сил персонажей во время поединка;

COMBAT DURATION — продолжительность каждого матча (до двух или до трех побед одного из участников);

COMBAT SPEED — скорость перемещения персонажей на арене, а также быстрота наносимых ударов и выполнения спецприемов (от одного до шести);

EXIT — здесь и везде — возврат в предыдущее меню;

CREDITS — информация о создателях игры.

WITHDRAW — выход в DOS.

На этом для непосвященных все опции основного меню исчерпываются. Мы же предлагаем вам существенно расширить границы «Warriors» и самостоятельно дополнить основное меню длинным списком многочисленных вспомогательных режимов. Итак, находясь в меню, наберите с клавиатуры **CHEAT.** При этом в основном меню появится дополнительная опция **SECRET WAY.**

Войдите в нее. Перед вами появится абсолютно чистый экран, который предстоит заполнить необходимой информацией, набирая с клавиатуры закодированные команды. Желательно ввести их все по порядку, чтобы иметь постоянный доступ (включить/выключить) к любому из возможных режимов. Итак —

CHEAT MODES

3D GAME MODE — все поединки происходят не на обычных участках острова (берег моря, лес, мост и так далее), а на абстрактной равнине. Но при этом все действие будет показано в трехмерном режиме с «вращающейся» вокруг бойцов камеры. Примерно так, как это сделано в замечательной игре «FX Fighter» (см. Энциклопедию компьютерных игр, т.3).

Код набора — **REPLAY.**

MASTER — в режиме игры друг против друга вы получаете возможность выбрать для управления самого Хозяина, недоступного в одиночном варианте.

Код набора — **ELEVENTH.**

ARENA — в режиме парной игры можно для любых противников местом боя выбрать арену, принадлежащую и доступную в одиночной игре только Хозяину.

Код набора — **CIRCUS.**

NO WEAPONS — у всех участников поединка будет отобрано специальное оружие, обычно активно используемое ими в бою.

Код набора — **NOPAIN.**

NO SPECIAL — в поединках не будут применяться эффективнейшие спецприемы, использование которых в обычном режиме, как правило, и приводит к победе.

Код набора — **TYSON.**

NOT LOSE WEAPONS — в бою ни один из персонажей не сможет потерять оружие, выбиваемое противником в простой игре после хорошего и точного удара.

Код набора — **NOGAIN.**

NOT LOSE SPESIAL ENERGY — если в обычном бою после применения некоторых специальных магических приемов герой теряет значительную часть своей энергии, в данном случае вы можете избавить их от этого существенного неудобства.

Код набора — **WOO.**

ONLY ONE ROUND — для выяснения отношений в поединке достаточно победы только в одном раунде.

Код набора — **NBK.**

FIVE ROUND — победителя придется определять по результатам всех пяти раундов.

Код набора — **FINALFIVE.**

TINY CHARACTERS — вы можете сделать своих героев значительно меньшего размера, чем задумано изначально. Это придает игре некоторое своеобразие, давая как бы панорамную картинку.

Код набора — **SNOWWHITE.**

GORE MODE — тем, кому недостаточно в бою проливаемой крови, можно, идя на встречу своему эстетическому чувству, увеличить ее количество на экране.

Код набора — **EVILDEATH.**

SPECIAL MOVES EASY TO DO — самый важный из дополнительных режимов — возможность выполнить три самых эффектных спецприема не головоломными комбинациями кнопок, а очень и очень просто — тремя элементарными нажатиями. Подробнее об этом — в специальной главе.

Код набора — **EASYSPECIALMOVES.**

Те, кто обладает версией «Savage Warriors», могут несколько расширить количество персонажей, выбирая в парной игре еще четырех:

— **SCOTT** — код набора: **DUNK;**

— **PAMELA** — код набора **PAM;**

— **TOM TECK** — код набора **GARDENER;**

— **CAPTAIN Warriors** — код набора **NUMBERONE.**



Итак, вы настроили режимы **OPTIONS** и **SECRET WAY.** Теперь необходимо выбрать персонаж, которым вы будете управлять в режиме одиночной игры. Выбор осуществляется как бы самим Хозяином. Для этого необходимо указать на портрет одного из героев и нажать **ENTER.**

Что же представляет из себя горячая десятка «Warriors»?

Это лучшие бойцы разных времен. Двое из них — женщины (не надо их недооценивать, они не менее сильны, чем представители мужского пола или ящер).

ZIA — сирота, подобранная и воспитанная шаолиньскимми монахами. Именно они научили ее всем секретам кунг-фу. **ZIA** использует великолепную технику ударов ногами, быстрые атаки и длинные прыжки.

CARCERES — рожденный в Карфагене, он был пленен римлянами и превращен в гладиатора. Теперь он — бессменный чемпион Колизея. Бьется и мечом и доспехами, нанося несколько медленные, но болезненные удары. Кроме того — самый стойкий из всей десятки к ударам противника. Если он в закрытой стойке, даже реактивные снаряды отнимают у него всего два-три балла здоровья.

HANK — был морским десантником. Воевал во Вьетнаме. Именно там он и освоил смертоносную технику боя. Эксперт по кикбоксингу и другим полноконтактным единоборствам, **HANK** с удовольствием использует и рассованные по карманам гранаты, и спрятанную где-то за спиной базуку с неограниченным количеством реактивных снарядов.

CORTO — безжалостный вест-индийский пират. Он пересекает моря, отправляя на дно всякий встреченный корабль. И никогда не берет пленников. Подобные «замечательные» качества проявляются и во время поединков.

GHOR — ящер, рожденный еще во времена Юрского периода. Эта тварь — совершенный убийца. Обладает потрясающей реакцией животного. В бою применяет весьма небезопасную тактику, используя и зубы, и когти, и хвост.

TECUMSEH — индеец, рожденный в племени Тауни. Он был посвящен во все секреты боя для того, чтобы успешно противостоять бледнолицым. В бою использует многочисленные приемы владения томагавком, а также силу злых индийских духов.

FERGUS — варвар. Кельтские друиды предсказывали ему будущее вождя. Он стал самым мощным из северных воинов. Для поражения врагов этот свирепый рыжеволосый дикарь использует кулаки и могучую голову.

MEATBALL — чернокожий «бейсболист». Рожденный на улицах Бронкса, он был токарем, а затем стал вожаком бандитской шайки. Его разрушительный стиль боя — смесь бокса и вседозволенности уличных боев.

NEFRIS — египетская королева. Дочь Древнего Египта, она, естественно, посвящена в оккультные секреты колдовства и соблазнения. Продала душу самым злым врагам. В бою не очень сильна, зато ловка и увертлива.

OSINKIRA — родившийся в самом большом чернокожем племени Масан, он знает технику боя сильнейших представителей царства животных. В атаке энергично использует асселай (длинное копье).

Остановив свой выбор на одном из приглянувшихся вам персонажей, нажмите **ENTER.** Следующей необходимой манипуляцией будет установка уровня сложности игры при помощи довольно замысловатого устройства, сконструированного все тем же Хозяином. Имеется три уровня сложности:

— **EASY** — легкий;
— **MEDIUM** — средний;
— **HARD** — тяжелый.

Каждый из них, в свою очередь имеет несколько плавных настроек, осуществляемых перемещением рукоятки прибора вверх-вниз. Будьте осторожны, не погорячитесь с выбором. На уровне **HARD** все соперники не только сверхживучи и способны выдержать фантастический град ударов и ракет, но и, добравшись до вашего героя, не упускают возможности за один присест изрядно его покалечить. Компьютерный противник не очень часто пользуется спецприемами, полагаясь больше на свое оружие — ноги, колья, бейсбольные биты и прочее. Это обстоятельство необходимо использовать. Выбирая, к примеру, Хэнка (десантника), старайтесь держать врага на дистанции ракетными залпами и не испытывайте судьбу на уровне **HARD,** размахивая только кулаками и ногами...

Сюжет одиночной игры состоит из серии поединков (десять, проводимых последовательно друг за другом). При этом вы

перемещаетесь по острову все ближе и ближе к дворцу, где на арене Хозяина вас и ждет последний главный соперник. В случае поражения в одном из боев, программа дает вам пять секунд **(PRESS ANY KEY TO PLAY AGAIN)** на то, чтобы решить, будете ли вы пытаться повторить поединок или предпочтете начать все сначала. Для переигровки нажмите **Y.**

Но перед этим, независимо от исхода боя, за его течением можно понаблюдать с монитора Хозяина. Трехмерное изображение даст возможность изучить все перипетии борьбы с вращающейся камеры, а панель управления в нижней части экрана и вращает картинку, и делает стоп-кадр, и проматывает изображение. В общем, делает все, что под силу обыкновенному магнитофону.



Территории, на которых происходят бои, красивы и абсолютно не похожи друг на друга. Начинается серия с одного из двух мест — это либо берег моря **THE SHORE,** либо вересковая пустошь рядом с дольменом **THE MOOR.**

Далее следуют:

THE WOOD — очень живописная лесная полянка с красивыми деревьями, лианами и струящимся водопадом;

THE RUINS — у развалин замка на красивом берегу реки;

THE BRIDGE — на узком мосту, перекрывающем черную реку на головокружительной высоте;

THE CAVERN — далее, в пещере, среди нагромождения различного деревянного и железного хлама;

THE CRATER — в кратере потухшего вулкана, совсем рядом с замком Хозяина;

THE GATE — непосредственно на подъемных воротах замка, рядом с парадным входом;

THE ARMORY — наконец, первое внутреннее помещение с висящим на стенах и разбросанным по углам оружием;

THE ALCHEMY LAB — пожалуй, самое красивое и загадочное место — лаборатория придворного алхимика, а может быть, и самого Хозяина, в перерывах между тренировками выплавляющего золотишко;

THE ARENA — круглая арена, принадлежащая Хозяину. Именно здесь он «гостеприимно» принимает добравшихся после нелегких девяти поединков гостей.

ГРАФИЧЕСКИЕ РЕЖИМЫ

Мы выделили эту информацию в отдельный раздел, чтобы вы не упустили ее из виду.

Если в опции **SECRET WAY** вы не установили режим **3D GAME,** каждый новый поединок начинается в стандартном ра-

курсе — полноэкранная картинка с видом сбоку чуть выше уровня земли. Однако этот привычный вариант в «Warriors» далеко не единственный.

Используя клавишу **PGUP,** можно переключить изображение на трехмерный вид сбоку-сверху в большом формате. **PGDN** — вернуться к первоначальному плоскостному изображению.

Кроме этого в игре есть два вида в режиме высокого разрешения с полноценной SVGA-графикой (правда, на экране несколько меньшего размера):

HOME — вид сбоку в высоком разрешении;

PGUP — из предыдущего перейти к трехмерному, наиболее красивому и совершенному изображению.

В зависимости от того, какой вариант является исходным, переключение осуществляется по-разному. Но задействованные клавиши всегда остаются неизменными — **END, HOME, PGUP, PGDN.**

Если вы хотите досрочно прекратить поединок, после нажатия **ESC** используйте **F10.** Это вернет вас в основное меню игры.

Во время боя вам необходимо ориентироваться в физическом состоянии героев, как своего, так и чужого. Для этого служат окна с изображениями персонажей в углах экрана. Желтые полосы свидетельствуют о состоянии энергии. Чем она меньше, тем сложнее бойцу вести поединок и, особенно, пользоваться специальными приемами. Израсходованная энергия с течением времени (если удалось избежать сильных ударов) постепенно восстанавливается. Общее состояние жизненных сил контролируется по яркости портрета. Чем изображение мутнее и светлее, тем меньше у бойца осталось сил для продолжения боя. В режиме полного экрана при выключенной опции **COUNTERS** состояние героев контролируется по количеству имеющихся баллов здоровья. Исходное состояние — **999.** При игре в режиме высокого разрешения на небольшом экране баллы здоровья постоянно показываются на специальном табло в центре нижней части экрана.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКАМИ

Обычные перемещения и простые удары — апперкоты, подсечки и т.д. не вызовут у вас никаких сложностей, так как выполняются простыми однократными нажатиями. При потере оружия (если противник выбивает его из рук) необходимо подвести бойца к месту, где оно лежит, и, чтобы снова взять его с земли, достаточно нажать клавишу, отвечающую за удар кулаком. После этих манипуляций оружие вновь окажется у вас в руках. Гораздо большую и порой неразрешимую проблему (особенно для новичков) представляют специальные приемы и удары, которых у всех персонажей имеется большое количество.

Ниже мы приведем список основных из них, наиболее доступных по выполнению. А затем расскажем как самые сложные комбинации выполняются в упрощенном режиме (при включенной опции **SPECIAL MOVES EASY TO DO** в меню **SECRET WAY**).

Прежде чем описать спецприемы, поясним несколько общепринятых и постоянно применяющихся в «Warriors» движений, характерных для нанесения особых ударов и использования магических способностей.

ЧЕТВЕРТЬ КРУГА ВПЕРЕД — это движение выполняется быстрым последовательным нажатием клавиш вниз и вперед.

ЧЕТВЕРТЬ КРУГА НАЗАД — вниз и назад.

ПОЛКРУГА ВПЕРЕД — назад, вниз, вперед.

ПОЛКРУГА НАЗАД — вперед, вниз, назад.



Чтобы движение получалось, нажатия должны быть последовательными, быстрыми и равномерными, без рывков.

И еще одно пояснение: последовательность — назад, вперед, удар кулаком означает, что все эти кнопки нажимаются быстро, но в строгом порядке одна за другой. Если в описании вы увидите, допустим,— назад, вперед + удар кулаком, это означает, что две последних клавиши нажимаются одновременно.

Спецприемы

ZIA:

— вперед, вперед, удар ногой — удар с переворотом двумя выпрямленными ногами после нескольких кульбитов (на большом расстоянии);

— вперед, удар ногой — резкий удар левой ногой в пах (рядом с соперником);

— назад, удар кулаком — бросок через себя мельницей (рядом с соперником);

— четверть оборота вперед, удар кулаком — пронзительный крик, парализующий и на некоторое время полностью останавливающий соперника;

— вперед (удерживая), удар ногой — удар двумя прямыми ногами с переворотом после длинного прыжка вперед.

Если сверху есть за что зацепиться, Зия может, высоко вспрыгнув, повиснуть (удар кулаком) и в таком положении продолжать вести бой. Впрочем, это касается абсолютно всех героев, когда они бьются без оружия в руках.

CARSERES:

— четверть круга вперед, удар ногой — резкий удар из стремительного вращения;

— четверть круга назад, удар рукой — достать/убрать кинжал;

— удар ногой (рядом с соперником) — мощный удар головой;

— четверть круга вперед, удар ногой — удар головой в грудь противника (рядом с соперником);

— вперед, вперед, удар ногой — мощнейший удар головой после стремительного разбега и в броске.

HANK:

— назад + удар рукой (рядом с соперником) — эффектный бросок через себя на вытянутых руках;

— четверть оборота вперед, удар ногой (рядом с соперником) — резкое вращение и неожиданный удар рукой сбоку;

— четверть оборота назад, удар рукой — бросок гранаты под ноги противнику;

— полоборота вперед, удар ногой — рывок вперед и ошеломляющий удар по голове кулаком сверху.

CORTO:

— вперед + удар ногой — удар двумя прямыми ногами в эффектном прыжке вперед и вверх;

— вперед, удар ногой (рядом с соперником) — удар прямой ногой в пах;

— назад + удар кулаком — мощный бросок через себя (рядом с соперником);

— вперед, вперед, удар рукой — бросок ножа;

— вперед, удар рукой (рядом с соперником) — короткий удар крюком, надетым на правую руку;

— вперед, удар ногой (рядом с соперником) — прямой удар ногой;

GHOR:

— вверх, удар ногой — быстрое вращение в воздухе;

— четверть оборота вперед, удар ногой — длинный прыжок и удар соперника хвостом;

— назад + удар кулаком (рядом с соперником) — бросок через голову;

— вперед + удар ногой (рядом с соперником) — мощный удар головой вперед;

— вперед, вперед, удар ногой — плевок ядом в противника;

— назад, вперед, вперед, удар кулаком — невидимость, сохраняющаяся довольно продолжительное время;

— полкруга назад, удар ногой — стрельба во врага многочисленными зарядами с разных направлений.

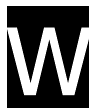
TECUMSEH:

— четверть круга назад, удар кулаком — достать/убрать томагавк;

— вперед + удар ногой — гигантский прыжок вверх и приземление ногами на голову соперника;

— назад + удар кулаком (рядом с соперником и без оружия) — бросок через голову;

— вниз, вниз, удар кулаком — вызвать духа и с его помощью атаковать ошеломленного врага;



— вниз + вперед + удар ногой — высокий прыжок и удар в воздухе корпусом и томагавком.

FERGUS:

— удар ногой — вместо этого обычного приема **FERGUS** наносит сопернику удар головой;

— вперед + удар ногой — удар в длинном прыжке двумя ногами вперед;

— назад, удар кулаком (рядом с соперником) — бросок через себя;

— четверть круга вперед, удар ногой — резкое вращение и удар кулаком с разворота (рядом с соперником);

— вперед, вперед, удар ногой — стремительный разбег и мощнейший удар головой;

— четверть круга вперед, удар кулаком — разящий выброс энергии;

— назад, вперед, удар кулаком — выпустить громадного джина. (эффект достигается со средней и близкой дистанции).

MEATBALL:

— четверть круга вперед, удар ногой — высокий прыжок и удар прямой ногой;

— полкруга вперед и удар кулаком (рядом с соперником) — страшный удар бейсбольной битой наотмашь;

— вперед + удар ногой (рядом с соперником) — удар головой;

— четверть круга назад, удар кулаком — брызнуть в лицо соперника жидкостью из баллончика. При этом противник на некоторое время становится беспомощным, закрывая лицо руками;

— полкруга вперед, удар кулаком — поразить противника сильнейшим ударом бейсбольного мяча.

NEFTIS:

— четверть круга назад, удар кулаком — достать/спрятать кинжал;

— вперед + удар ногой — «колесо» и удар ногами сверху;

— четверть круга вперед, удар ногой — мгновенная телепортация за спину сопернику и удар ножом (или кулаками, если нож спрятан).

OSINKIRA:

— вперед + удар ногой — бросок на врага с копьем вперед;

— вперед + вверх, удар рукой — высокий прыжок вперед и колющий удар копьем на излете;

— четверть круга назад, удар ногой — выпустить на врага огненного волка;

— назад, вперед, удар кулаком — метнуть на врага огненное копье.

MASTER (в игре друг против друга):

— назад, вперед, нога — выпустить стаю хищных птиц, заклевывающих соперника;

— назад, вперед, рука — выстрел мощнейшим зарядом энергии;

— удар ногой (удерживая), вперед — притянуть противника к себе и ударить рукой;

— вперед (удерживая), удар ногой — броситься на врага и в полете нанести удар головой;

— вперед, удар кулаком — выбросить вперед длинные щупальца. (Получается довольно редко)

Вышеперечисленными комбинациями список спецприемов «Warriors» не ограничивается. Однако более сложные движения на практике выполнить чрезвычайно трудно.

Для того, чтобы овладеть самыми убойными способами ведения поединка и и при этом не сломать собственные пальцы или клавиатуру, мы настоятельно советуем вам в режиме **SECRET WAY** включить опцию **SPECIAL...** Вам станут доступными самые потаенные и мощные приемы каждого из героев.

СПЕЦПРИЕМЫ В РЕЖИМЕ SECRET WAY

ZIA:

— вперед, вперед, удар кулаком — парализующий крик;

— вперед, вперед, удар ногой — удар с переворотом двумя ногами вперед;

— назад, вперед, удар кулаком — вызвать смерч из-под ног соперника.

CARSERES:

— вперед, вперед, удар кулаком — бросок на противника и удар головой;

— вперед, вперед, удар ногой — высокий и длинный прыжок с ударом двух согнутых ног;

— назад, вперед, удар кулаком — выброс трезубца, закрепленного цепью.

HANK:

— вперед, вперед, удар рукой — бросок гранаты;

— вперед, вперед, удар ногой — стремительный наскок на соперника с двумя ударами руками;



— назад, вперед, удар рукой — выстрел реактивным зарядом из базуки.

CORTO:

— вперед, вперед, удар рукой — бросок ножа;

— вперед, вперед, удар ногой — рывок вперед и два удара крюком, закрепленном на руке;

— назад, вперед, удар рукой — выпустить на противника скелет.

GHOR:

— вперед, вперед, удар кулаком — временная невидимость;

— вперед, вперед, удар ногой — плевок ядом;

— назад, вперед, удар кулаком — стрельба во врага многочисленными зарядами с разных направлений.

TECUMSEH:

— вперед, вперед, удар кулаком — поразить соперника электрическим разрядом;

— вперед, вперед, удар ногой — выпустить атакующего джинна;

— назад, вперед, удар кулаком — выпрыгнуть вверх и обрушиться на голову соперника двумя ногами.

FERGUS:

— вперед, вперед, удар кулаком — разящий выброс энергии;

— вперед, вперед, удар ногой — удар головой после стремительного разбега;

— назад, вперед, удар кулаком — выпустить громадного джинна (эффективно с близкой и средней дистанции).

MEATBALL:

— вперед, вперед, удар кулаком — опрыскать соперника из баллончика, на время выведя его из строя;

— вперед, вперед, удар ногой — поразить врага ударом бейсбольного мяча;

— назад, вперед, удар кулаком — бросить под ноги противнику бутылку с зажигательной смесью.

NEFRIS:

— вперед, вперед, удар рукой — выпустить на соперника громадного зеленого дракона;

— вперед, вперед, удар ногой — телепортироваться за спину противника и нанести удар;

— назад, вперед, удар рукой — уменьшить врага в три раза.

OSINKIRA:

— вперед, вперед, удар рукой — выпустить огненного волка;

— вперед, вперед, удар ногой — метнуть огненное копье;

— назад, вперед, удар рукой — молниеносный бросок на врага с копьем вперед.

MASTER:

— вперед, вперед, удар рукой — поразить противника длинными щупальцами;

— вперед, вперед, удар ногой — выстрел зарядом энергии;

— назад, вперед, удар рукой — притянуть соперника к себе со значительного расстояния и нанести удар.

Таковы основные нюансы игры «Warriors».

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Warriors
Год: 1995
Фирма: Mindscape
Размер архива: 7,3 Mb
Размер на диске: 13,8 Mb
Игроков: 1—2
Управление: клавиатура, джойстик.

WEREWOLF

Ежемесячно мировой рынок компьютерных игр для PC пополняется десятками программ. Некоторые из них так и остаются незамеченными, другие с первого дня приковывают к себе пристальное внимание огромной армии почитателей. Однако игр, которые знакомы абсолютно всем, в действительности не так уж и много. Особое место среди них занимает выпущенная два года назад фирмой «Nova Logic» программа «Comanche: Maximum Overkill». Интересный сюжет, оригинальная игровая концепция и, главное, изумительный трехмерный синтез изображения — все это сделало игру сверхпопулярной в считанные недели с момента своего появления.



За прошедшие годы «Comanche» существенно изменились. Авторы вновь и вновь возвращаются к своему поистине гениальному детищу, дорабатывая и совершенствуя его. Существует несколько версий игры от первой, сравнительно небольшой, состоящей всего-то из двадцати боевых заданий, до последней, выпущенной сравнительно недавно и превысившей первоначальный объем в пять раз!!! Более того, недавно фанаты получили возможность играть в «Comanche» не только против компьютера, но и в режиме поединка друг против друга. Однако основная уникальность программы заключается, конечно, не в этом. За два года никому из фирм-производителей так и не удалось создать хоть что-нибудь, близко похожее по качеству, удобству управления и синтезу пейзажей в жанре боевых динамических «леталок».

Мы не случайно по отношению к «Comanche» настойчиво избегаем термина «симулятор» и тому подобных. Дело в том, что к этому жанру игра ни в коем случае не относится.

Скорее всего она находится где-то на пограничной полосе между настоящими имитаторами и аркадными динамическими стрелялками. Основная причина — предельно простое управление, небольшое количество кнопок, связанное прежде всего с функционированием оружия, и в глобальном масштабе упрощенное пилотирование вертолетом. (В качестве сравнения можно предложить вам описываемый в этом же томе симулятор «Apache».)

Однако именно в простоте игры и заключается ее обаяние. Для того, чтобы сносно научиться летать на «Comanche», не нужно тратить месяц на детальное изучение органов управления, составлять многостраничный список задействованных в игре клавиш. Поэтому, если вы не в ладах с техникой, как таковой, можно не наступать на горло собственной песне. А такие основополагающие режимы управления вертолетом, как «Cyclic», «Collective» и тому подобные, так и останутся для вас сокровенной тайной.

Естественно, мы не случайно столько места уделили незабвенным «Comanche». Дело в том, что описываемая в этой главе игра связана с предыдущей самым наинепосредственнейшим образом. Речь идет о новой работе «Nova Logic», игре «Werewolf», выпущенной в 1995 г.

Тем, кому довелось полетать в «Comanche», это название должно быть хорошо знакомо, так как именно «Werewolf», замечательный русский вертолет КА-50, был в предыдущей игре одним из самых главных ваших противников. Теперь историческая справедливость восторжествовала.

Действительно, сотни этих прекрасных машин были сожжены в компьютерном небе «Nova Logic». Теперь настало время реванша, и российский потребитель, которому игра должна стать особенно близкой, сможет высоко поднять слегка поникшее знамя боевой русской техники.

Новая игра похожа на предыдущую. Это и неудивительно, так как для ее создания использовалось одно с «Comanche» графическое ядро. Тем не менее «Werewolf» не слепое продолжение популярной темы. В игре присутствует много новинок, которые украсили бы первоисточник. Именно они делают новую программу оригинальной и еще более удобной в эксплуатации.

Мы не будем далее заниматься сравнительным анализом, а просто расскажем о «Werewolf» такой, какая она есть. Знатоки и сами почувствуют разницу...

Итак, русский вертолет КА-50 «Werewolf». Среди основных его наиболее важных технических особенностей, авторы отмечают некоторые наиболее принципиальные вещи, делающие КА-50 опаснейшим, высокоманевренным и хорошо вооруженным воздушным противником. Это, прежде всего, наличие двух вращающихся на встречном направлении винтов, совершенная система инфракрасного поиска и сопровождения захваченных целей, наличие в обязательной экипировке специального шлема пилота, позволяющего с его помощью и контролировать боевую обстановку, и вести разведку целей, и наводить оружие. Особо отмечена 30-ти миллиметровая пушка 2А42, работающая с системой наведения T.A.S., и система катапультирования пилота К37. Этот перечень, естественно, далеко не полный.

Особо отметим, что машина КА-50 на самом деле очень конкурентноспособна на мировом рынке боевых вертолетов.

Итак, после загрузки программы, знакомства с фирмой-изготовителем и внешним видом «Werewolf», вам будет предложено выбрать пилота из пока еще короткого списка, или ввести в реестр свое собственное имя, под которым вы будете зарегистрированы в игре. По очереди в одиночном режиме может играть до восьми человек. При этом показатель каждого пилота и степень

прохождения им игры автоматически фиксируются в соответствующих опциях для каждого играющего в отдельности.

Выбрав летчика, запустите программу с его имени. Это принципиальный момент, так как игра в дальнейшем пойдет по выбранному вами пути (удачно завершенные миссии будут записываться именно на того пилота, который будет выбран вами в меню **SELECT PILOT**).

MAIN OPERATIONS MENU

Это основное меню игры, находясь в котором можно выбрать подходящий игровой режим, дальнейший сценарий и еще массу полезных вещей.



BEGIN SINGLE PLAYER — вариант игры для одного пилота против компьютера. Запустив эту опцию, вы попадаете в режим выбора кампаний (или, точнее, эпизодов). По желанию можно установить один из трех предлагаемых:

— **WEREWOLF TRAINING;**

— **OPERATION IRON AEGIS;**

— **OPERATION TERMINAL LOCK.**

Каждый эпизод состоит, соответственно, из десяти боевых миссий. При этом названия, окрашенные в зеленый цвет, доступны вам в любой момент и в произвольном порядке. В каждом эпизоде таких миссий по девять. Последние, десятые, красного цвета, можно выполнить только в том случае, когда будут успешно завершены предыдущие. (Пройденные миссии в реестре каждого пилота фиксируются синим цветом букв.) Эпизоды можно играть в любой последовательности, однако логичней начать с первого, тренировочного, так как он наиболее прост. Для начинающего этот аспект немаловажен, так как, несмотря на простоту управления, выиграть в «Werewolf» (как и в «Comanche») неподготовленному пилоту очень и очень сложно.

После выбора понравившегося вам названия миссии, подтвердите это нажатием **ENTER** и ознакомьтесь с содержанием боевого задания. (Поскольку знание того, что от вас требует командование, необходимо для успешного выполнения миссии, в конце главы мы приведем вам содержание всех боевых приказов.)

I ACCEPT THIS MISSION — готовность к вылету, после чего вы оказываетесь в кокпите **КА-50.**

I REJECT THIS MISSION — отказ от выполнения данного задания. При этом вы возвращаетесь в меню **SELECT MISSION** для данного эпизода.

Нажатие клавиши **ESC** постоянно будет переводить вас в предыдущее меню до тех пор, пока вы не вернетесь в **MAIN OPERATIONS.**

BEGIN MULTI PLAYER — в меню **MULTI-PLAYER** вы можете выбрать вариант соединения нескольких компьютеров по сети, модему, кабелю и т.д., чтобы провести поединковую игру друг против друга. Этот режим, отсутствовавший в ранних версиях «Comanche», необычайно захватывающий и один из самых интересных в программе. Если у вас есть подобные технические возможности, обязательно попробуйте.

CHOOSE ANOTHER PILOT — возврат в меню выбора пилота для замены «летчика» во время игры. (Для того, чтобы стереть из списка уже существующее имя, нажмите **DEL** и введите с клавиатуры новое.)

YOURS STATS ваш послужной список. Эта опция сделана с большой любовью к играющим в «Werewolf».

— **TOTAL PLAYER SCORE** — очки, начисляемые за все уничтоженные цели, даже в проваленных вами миссиях или тогда, когда вы самостоятельно прервали выполнение боевого задания, вернувшись в основное меню.

— **VICTORIOUS MISSIONS!** — количество успешно завершенных миссий. При этом учитываются абсолютно все полные победы (даже если одно и тоже задание вы выполнили несколько раз).

— **OBLITERATED ENEMIES!** — количество уничтоженных неприятельских целей. Имеются в виду все цели (даже необязательные по приказу) и во всех заданиях (в том числе и невыполненных полностью).

Таким образом, если ваш вертолет получил повреждения, у вас нет необходимости быстро выходить из игры, чтобы не испортить свои общие полетные показатели. Программа фиксирует только положительные результаты ваших действий.

KA-50 OVERVIEW — здесь можно получить краткую справку о вертолете и насладиться его внешним видом по вращающейся вокруг оси модели.

DEMO — полет KA-50 и бой в демонстрационном режиме.

CREDITS — основные сведения об авторах игры.

EXIT OT DOS — выход в DOS.

Прежде чем приступить к игре в каком бы то ни было из режимов, необходимо произвести предварительные настройки основных параметров программы. И в меню, и уже в воздухе это можно сделать нажатием **ESC.**

Всем, кто играл в «Comanche», меню настроек должно быть хорошо известно. Новичкам, начинающим знакомство с серией с «Werewolf», придется ознакомиться с ним подробно, так как большинство настроечных режимов существенно влияют и на графику игры, и на управление вертолетом, и на сложность (следовательно, и успех) выполнения заданий.

GAME

ABOUT WEREWOLF — малоинтересная информация о номере версии программы.

RETURN TO GAME «ESC» — возврат в предыдущую картинку (в зависимости от того, когда вы выходили в режим настроек, — меню или кокпит).

SAVE MENU SETTINGS — используя эту опцию, можно записать все изменения установок, о которых пойдет речь ниже.

ABORT MISSION «ALT-X» — мгновенное прекращение миссии, просмотр ее итогов (на текущий момент) и выход при помощи **ESC** в основное меню.

EXIT TO DOS «ALT-Q» — выход в DOS.



DETAIL

Режим графических настроек программы. Все его показатели напрямую зависят от быстродействия вашего компьютера. Быстрая 486/DX позволяет все опции установить в максимально возможный режим. При этом высококачественное изображение никак не отразится на быстроте работы программы.

DETAIL HIGH — высший уровень детализации;

— **MEDIUM** — средний;

— **LOW** — низкий.

CLOUDS — изображение облаков в небе вокруг вертолета и на горизонте.

SMALL PIXELS — качество однородности пейзажей. Во включенном режиме картинка в меньшей степени распадается (при приближении особенно) на составляющие фрагменты.

HAZE — легкая (или не очень) дымка на горизонте.

REFLECTIONS — отражение предметов на поверхности земли, воды и так далее.

TOP SPEED LOCK — ограничение наивысшей скорости.

CONTROL

Меню установки звука, музыки и устройства, управляющего вертолетом.

SOUND LOUD — громкий уровень звучания спецэффектов;

— **SOFT** — тихий;

— **OFF** — отключить полностью.

MUSIC LOUD — громкий уровень звучания фоновой музыки;

— **SOFT** — тихий;

— **OFF** — отключить музыку.

Для выбора устройства управления вам представлены широчайшие возможности — от простой клавиатуры и обычного джойстика до самых навороченных и экзотических моделей, включая даже педали для работы непосредственно с винтами вертолета.

CALIBRATE JOYSTICK «J» — калибровка джойстика.

OPTIONS

Важнейшие опции, регулирующие режимы работы вашего вертолета. В данном случае речь идет об использовании различных приборов и оборудования, правильное применение которых (или хотя бы наличие их в арсенале пилота) существенно облегчает режимы пилотирования и боя.

ARTIFICAL HORIZON — нанесение на экран **HUD** линий искусственного горизонта. При этом в центре лобового стекла располагается горизонтальная разметка с помощью которой можно корректировать положение вертолета относительно земли как по горизонтали, так и по вертикали. Все линии функционируют во взаимодействии с двумя короткими центральными угловыми полосками, постоянно соответствующими горизонтальному расположению вертолета.

При условиях крена расположение этих полос и основной разметки по горизонтали не совпадает. Особенно это важно при полете на малой высоте, когда существует постоянный риск зацепить землю винтом или крылом.

Вторая функция разметки искусственного горизонта — определение степени вертикального наклона вертолета. Чем выше набираемая **KA-50** скорость, тем больше крен кабины вперед. Нижняя угловая линия при совмещении с центральной разметкой показывает на наличие максимального наклона вертолета в сторону носа. При торможении вертикальный крен резко меняет свою направленность, переходя на хвост. При этом вверх задирается кабина, а центральная разметка на **HUD** уходит вместе с ней, совмещаясь с короткими линиями горизонтальной шкалы. Все это позволяет уверенней контролировать машину в воздухе.

HUD INDICATORS — наличие на экране трех важнейших параметров. Два из них — абсолютная высота полета над уровнем моря (вертикальная шкала справа) и указатель скорости в км/час (вертикальная шкала слева), имеют непосредственное отношение к управлению вертолетом. Третья — данные о количестве подлежащих к уничтожению целей в миссии (расположены на дисплее **T.A.S.**), касается условий выполнения боевого задания.

HUD COMPASS — нанесение на экран электронного компаса (горизонтальная шкала в верхней части), позволяющего постоянно ориентироваться в правильности выбранного направления полета.

MISSILE CAM — наличие или отсутствие на управляемых ракетах (**VIKHR** и **ARCHER**) телевизионных камер, позволяющих на экране **T.A.S.** визуально контролировать полет к выбранной системой наведения цели.

ROTOR MIXED WITH CYCLIC — совмещение работы винта с движением вертолета. Во включенном режиме при зависании машины в воздухе, отклонениями рукоятки джойстика влево-вправо (или курсорными кнопками) можно вращать вертолет на месте по часовой стрелке или против. При выключенном режиме подобные действия приведут к смещению вертолета в выбранную сторону или по диагонали безо всякого вращения. (При этом функции разворота переходят на клавиши **INS** — против часовой стрелки, и **DEL** — по часовой.)



ALTITUDE STABILLIZER — автоматический стабилизатор высоты.

STEALTH MODE — режим «невидимости» вертолета для средств ПВО противника.

AUTO CHAFF — автоматический (по мере необходимости) отстрел радиолокационных ловушек. При этом вам не нужно следить за работой этого режима противорадарной защиты.

AUTO FLARE — автоматический обстрел тепловых ловушек (против ракет с инфракрасной системой наведения).

Установив все необходимые настройки, можно приступить к выполнению тренировочных и боевых миссий.

КОКПИТ

На панель управления **KA-50** выведено довольно большое количество датчиков, индикаторов и дисплеев. О назначении основных из них мы вам расскажем.

Слева внизу — **большой круглый индикатор** — искусственный горизонт. Ориентация по горизонтали и вертикали осуществляется относительно оранжевой линии, расположенной параллельно фюзеляжу вертолета (в остальном — все примерно также, как и с **ARTIFICAL HORIZON** на экране **HUD’**а).

Далее слева — **два вертикально расположенных датчика** — указатели величины вращающегося момента (количества оборотов винтов). Красная риска в верхнем положении — максимально возможное число.

Слева вверху — **две вертикальные шкалы** — указатель наличия топлива в баках вертолета. Ориентир — красные отметки.

Далее слева внизу — **три красных индикатора,** сигнализирующих об опасности, угрожающей вашему вертолету:

— **IR** — в вас выпущена ракета с инфракрасным наведением. При этом раздается и звуковая подсказка **IN COMMIN;**

— **R** — **KA-50** захвачен и сопровождается неприятельским радаром. Следовательно, в любое мгновение можно ожидать ракетную атаку;

— **L** — вертолет сопровождается лазером противника.

Большой круглый индикатор вверху — радарный высотомер. Показывает относительную высоту полета машины (к поверхности). Высотомер на дисплее **HUD'**а в свою очередь отмеряет высоту абсолютную (над уровнем моря).

Самый большой индикатор в левой части панели — прибор, указывающий направление и расстояние до вашей базы. Об этом новшестве следует рассказать особо. В большинстве миссий «Werewolf» (однако не во всех), вы можете в процессе выполнения задания заправиться топливом и восстановить первоначальное количество боеприпасов ко всем, имеющимся в задании системам вооружения, а также обновить комплект ловушек **CHAFF** и **FLARE.** Кроме того, можно быстро отремонтировать поврежденные системы вертолета. Эта замечательная возможность позволит вам существенно увеличить продуктивность своих действий в миссиях, не опасаясь, что управляемые ракеты или горючее кончится прежде, чем вы найдете и уничтожите все цели.

Для заправки и ремонта существуют специальные базы-площадки, небольшие ровные территории, покрытые асфальтом с нанесенной на него специфической разметкой. Прибор, о котором идет речь, помогает в любой момент безошибочно определить направление полета и расстояние до пункта «заправки».

Основные компоненты дисплея:

— градуированная на 360 градусов шкала-компас;

— зеленая стрелка-треугольник. Всегда указывает точное направление на базу. Это ваш основной ориентир;

— оранжевая стрелка-треугольник — текущее направление полета вашего вертолета;

— трехзначное число вверху слева — расстояние, разделяющее ваш вертолет и базу заправки.

Для того, чтобы своевременно и точно найти поистине драгоценную площадку, разворачивайте вертолет до тех пор, пока оранжевая и зеленая стрелки не совместятся максимально точно. После этого начинайте движение. При этом расстояние на приборе будет неуклонно уменьшаться. При подлете к цели сбросьте скорость до минимума и сядьте точно на площадку. За несколько секунд все показатели, о которых мы говорили выше,

восстановятся до своих максимальных значений, и можно будет с удвоенной энергией продолжать поиск необходимых к уничтожению целей и воздушный бой. На ремонт поврежденных узлов вашего **КА-50** также уйдут считанные секунды.

Если в начале миссии на данном индикаторе будет отсутствовать зеленая метка, а счетчик расстояния не станет менять свои показания, — значит, в данном задании вы лишены этой сказочной помощи от «Nova Logic». Впрочем, в тексте боевого приказа почти всегда имеется ссылка на невозможность заправки и починки. Это имеет место быть тогда, когда ваше задание приходится выполнять над территорией, захваченной врагом.

Центральное место на панели управления занимает дисплей системы наведения **T.A.S.** На нем отображается:



1. Вид из текущей камеры с вертолета;

2. Виды на захватываемые системой наведения цели, (если объектов несколько, нажатием **ENTER** можно просмотреть последовательно одну за другой);

3. После запуска управляемых ракет **VIKHR** («Вихрь») и **ARCHER** («Стрелок») можно наблюдать за точностью попадания с телевизионных камер, установленных на этих ракетах.

Помимо визуальной информации, дисплей **T.A.S.** дает и важнейшие стратегические данные:

— **GOALS** — количество целей, которые еще не уничтожены в миссии;

— **RANGE** — дистанция до захваченной системой наведения цели.

Ниже дисплея **T.A.S.** расположен экран с силуэтом вертолета и размещенными под крыльями системами вооружения.

При выборе нового оружия, готового к бою, загорается соответствующий индикатор и появляется надпись, включающая в себя и название системы, и количество имеющихся боеприпасов к ней. (О пользовании оружием мы подробно расскажем чуть ниже.)

В правой части панели управления расположены:

— **датчик с изображением силуэта вертолета** (вид сверху) и **восемь сигнальных индикаторов.** Это еще одно устройство защиты вашего **КА-50.** При запуске неприятельской ракеты одна из лампочек загорается, показывая с какой стороны произведен выстрел. Данная система жизненно важна для вертолета, так как ее информация позволит вам своевременно совершить необходимый маневр и уйти из-под огня, избежав при этом неизбежного столкновения с чужой ракетой;

— табло оставшихся в наличие ловушек **CHAFF** и **FLARE.** (Вообще, желательно в меню **OPTIONS** установить режим их запуска

на автомат, так как компьютер с этой задачей справляется исправно, а вам не нужно будет думать о целом аспекте управления, связанном с безопасностью машины.)

В правом нижнем углу расположен многофункциональный дисплей, на который выводится поочередно три вида информации.

— **Электронная карта района боевых действий.** На ней изображен полный рельеф местности, каньоны, русла рек, площадка ремонта и т.д. Масштаб карты можно увеличить или уменьшить в зависимости от складывающейся ситуации.

Главные сведения, поступающие с карты — это расположение других объектов в радиусе вашего действия:

— **белые точки** — наземные сооружения (бункеры, цистерны и тому подобные постройки);

— **красные точки** — вертолеты и самолеты противника;

— **желтые точки** — наземная техника неприятеля — танки, бронемашины, грузовики и т.д.;

— **зеленая точка** — вертолет вашего напарника (если таковой есть в задании).

Уничтожению в миссии подлежат не все цели. То есть, вы можете атаковать, что угодно, но засчитываются разрушенными в соответствии с приказом только те объекты, отметки от которых мигают на экране карты.

— **MISSION STATUS** — это экран состояния выполнения данного задания, где **MISSION GOALS** — сколько всего нужно уничтожить целей, **REMAINING** — сколько объектов еще не разрушено. До тех пор, пока эта цифра не будет равна нулю, задание остается невыполненным.

— **OPERATIONAL STATUS** — данные о состоянии основных бортовых систем вертолета, где:

ENGINE — двигатель;

TAIL — хвост;

MOUNTS — крылья (и подвешенное на них оружие);

CANNON — носовые пушки;

T.A.S. — система поиска целей наведения оружия.

Красным цветом мигает поврежденное оборудование. Причем последствия этого процесса как правило пренеприятные — при повреждении двигателя машина будет плохо маневрировать, неисправность **T.A.S.** не даст возможность использовать наводящееся оружие — пушку **2А42,** ракеты «Вихрь» и «Стрелок» и так далее. Помните, при повреждениях лучше всего отказаться от активного ведения боя и побыстрее найти ремонтно-заправочную площадку.

Последний прибор на панели управления — **дисплей с изображением вертолета** (вид спереди). Это индикатор посадки. Когда ваша машина касается земли, под картинкой появляются две зажженные сигнальные лампочки, свидетельствующих о том, что машина находится на грунте.

УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЕТОМ

В принципе полет на **KA-50** в игре «Werewolf» не представляет каких-либо особых трудностей.

О вращении машины в режиме зависа или смещении в сторону мы уже говорили (см. **ROTOR MIXED WITH CYCLIC** в меню **OPTIONS**).



Что касается непосредственного управления, здесь все просто:

- (E) — набрать обороты винта. При этом машина начинает набор высоты;

+ (D) — сбросить обороты и начать снижение.

И в том, и в другом случае, если кнопка удерживалась непродолжительное время, заданный процесс после ее отпускания продолжается недолго. Если клавиша была нажата дольше, соответственно и вызванный этим режим будет работать больший срок.

***** — находитесь вы на земле или в воздухе, эта кнопка переведет вертолет на минимальную рабочую высоту (30 футов) и будет удерживать его на ней все время в автоматическом режиме. Однако это не избавит вас от столкновения с горами и с высокими строениями.

Перемещение вертолета осуществляется при помощи джойстика или клавишами курсора:

UP (8) — вперед (скорость продолжает увеличиваться до тех пор, пока удерживается нажатой кнопка);

DOWN (2) — назад (тоже самое. При этом показания на индикаторе скорости даются без указания направления обратного хода, то есть на той же шкале);

LEFT (4) — поворот против часовой стрелки (в режиме **ROTOR MIXED WITH CYCLIC**) или смешение вертолета влево без поворота;

RIGHT (6) — разворот по часовой стрелке (в режиме **ROTOR MIXED WITH CYCLIC**) или смещение вертолета вправо без поворота.

Удобнее всего **KA-50** управлять с помощью цифровой клавиатуры **KEYPAD,** используя промежуточные клавиши **1, 3, 7** и **9,** вносящие в маневрирование некоторые специфические особенности.

INS — разворот машины влево.

DEL — разворот машины вправо.

В полете старайтесь использовать рельеф местности, выбирая минимальную высоту, чтобы уменьшить возможность контакта с неприятельскими радарами. Однако будьте осторожны, столкновение с поверхностью медленно, но верно разрушает ваш вертолет.

И постоянно следите за уровнем топлива. В миссиях, где есть заправочная база, старайтесь заправляться своевременно, не откладывая это на последний момент. Там, где заправки нет, — экономьте время. В решающие мгновения его может и не хватить.

Функциональные клавиши

P — пауза в игре.

F1 — вывод на МФД режима электронной карты.

F2 — вывод на МФД данных о состоянии выполнения миссии.

F3 — вывод на МФД информации о состоянии систем вертолета.

Q, W, A, S — смена данных на экране многофункционального дисплея.

< — уменьшить масштаб изображения на карте.

> — увеличить масштаб изображения на карте.

ESC — выход в меню опций.

ALT + A — прекращение миссии.

ALT + Q — выход в DOS.

/ — напоминание о распределении функциональных клавиш.

Клавиши смены видов

1 — обычный вид из кокпита пилота вперед.

2 — вид из кокпита влево.

3 — вид из кокпита вправо.

4 — вид из кокпита назад.

5 — вид из кокпита вперед (без панели управления).

6 — вид на вертолет сзади.

7, 8 — зафиксировать вид на перемещающийся вертолет со стороны земли.

Наиболее употребительным в процессе игры является, конечно же, вид из кокпита вперед. Тем не менее все варианты являются рабочими и управляемыми. Более того, учитывая то, что пилот

КА-50 экипирован специальным шлемом **HELMET MOUNTED SIGHT,** виды из кокпита влево, вправо и назад приобретают в бою особенно важное значение, обеспечивая возможность вести огонь тремя системами вооружения без разворота вертолета, а используя только поворот головы и взгляд пилота на отслеживаемую цель. (Подробно об этом в главе «Управление оружием».)

СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ

' — отстрел противорадиолокационных ловушек, вносящих помехи в работу наземных радаров средств ПВО противника и мешающих устойчивому сопровождению вашего **КА-50** бортовыми радарами вертолетов и самолетов врага.



; — отстрел тепловых ловушек, отвлекающих от вашей машины неприятельские ракеты с инфракрасным наведением.

УПРАВЛЕНИЕ ОРУЖИЕМ

КА-50 оснащен новейшими системами вооружения, способными эффективно поражать противника на разной дистанции, в любых погодных условиях, преодолевая радиолокационное сопротивление врага. Основной отличительной особенностью игры «Werewolf» является возможность точной, наводимой лазерами и радарами, ракетной и артиллерийской стрельбы вкруговую на 360 градусов. Прежде чем перейти непосредственно к системам вооружения, необходимо проанализировать возможности вертолета по поиску, захвату и сопровождению целей, находящихся в зоне прямой видимости. Радар и лазер на **КА-50** работают практически постоянно. Поэтому, ваша задача заключается в том, чтобы все время вести поиск целей. Прежде всего используйте для этого данные электронной карты на многофункциональном дисплее (этот режим МФД в ходе выполнения миссии должен быть основным). Определив по карте месторасположение появившейся цели, включите систему бортового слежения и наведения оружия **(T.A.S.).**

ENTER — захват цели для наведения всех видов оружия, использующего для точной стрельбы лазерное сопровождение. К такому оружию относятся два типа ракет — «Вихрь» и «Стрелок», а также мощная 30-ти миллиметровая бортовая пушка **2A42 HEI.** Впрочем, для разведки и первоначального захвата выбор готового к бою вооружения никакого значения не имеет. Иными словами, текущей может быть любая система.

Захват цели сопровождается появлением на дисплее **HUD'**а соответствующей ромбовидной отметки, по цвету совпадающей с данными электронными картами, где:

— **белый ромб** — наземные сооружения;

— **красный ромб** — вертолеты и самолеты противника (в том числе и находящиеся на земле);

— **желтый ромб** — бронетехника и другие наземные (и надводные) техсредства врага.

Мигающие ромбы обозначают цели, уничтожение которых предписано боевым приказом по данной миссии.

Распознав неприятеля, необходимо выбрать подходящую для его обстрела систему вооружения.

[и **]** — перебор всего имеющегося на борту оружия слева направо по порядку.

Z — автоматические пушки. На **KA-50** установлено две разных модели (замена одну на другую осуществляется повторным нажатием **Z**):

— **2A42 APDS** — обычное скорострельное артиллерийское орудие 30-го калибра. Наведение осуществляется полностью вручную. Это связано с определенными неудобствами, так как вертолет перед выстрелом необходимо точно развернуть на атакуемую цель. Мало того, нужно правильно оценить дистанцию до цели и выбрать правильный угол атаки по горизонтали и вертикали. Это наименее мощное оружие из вашего арсенала. Единственное его преимущество состоит в том, что им можно пользоваться при полностью вышедшей из строя системе наведения **T.A.S.**

Однако в любом случае эффективность ее применения, особенно против быстро перемещающихся целей, крайне невелика;

— **2A42 HEI** — калибр и скорострельность те же, а коэффициент полезного действия в десять раз выше за счет использования лазерного наведения и шлема **HELMET MOUNTED SIGHT.**

В данном случае обстрел неприятеля ведется абсолютно точными очередями, так как всем процессам управляет бортовой компьютер. Все, что вам нужно сделать при этом после наведения и захвата,— это следить за тем, чтобы между вертолетом (или шлемом пилота) и целью была ничем не перекрываемая зона прямой видимости.

При стрельбе из наводимой пушки (равно как и работе с управляемыми ракетами), вы получаете грандиозные нацеливающие возможности. Когда объект находится прямо по курсу в рамках вида вперед из кокпита, не возникает никаких осложнений, кроме ныряние противника за холмы и вашей необходимости в связи с этим быстро набирать высоту, чтобы вновь поймать вертолет или другой объект в прицел (нажатием **ENTER).** Если враг ускользает от вас влево, вправо или, допустим, появляется сзади, в этом случае на помощь приходит система визуального контроля за нацеливанием и стрельбой при помощи шлема пилота. Вам не требуется лихорадочно разворачивать вертолет, цепляясь за скалы или кромки холмов. Достаточно просто переключиться

на требуемый (боковой или задний) вид из кокпита кнопками **2, 3,** или **4** и вновь нажать **ENTER.** Теперь, находясь к неприятелю боком или даже оставив его позади, можно смело открывать огонь, будучи абсолютно уверенным, что (при условии сохранения прямой видимости) ваша атака достигнет цели. Забегая вперед отметим, что аналогичным способом наводятся и управляемые ракеты. Отличие заключается только в том, что их уже в воздухе можно успеть перенацелить (в том числе и переключившись на боковой вид). Главное — все необходимо сделать быстро, чтобы дать ракете время на переориентацию и новый маневр.

X — стрельба крупнокалиберными (80 мм) реактивными снарядами. К сожалению, их поражающая сила не очень велика, а отсутствие компьютерного наведения делает эти ракеты эффективными только при стрельбе по групповым наземным целям. В воздухе — только в упор. И стрелять нужно серийно, выпуская сразу несколько ракет с обеих консолей.



M — мгновенный выстрел парой реактивных снарядов независимо от того, какое в настоящий момент оружие готово к бою. Это сделано для того, чтобы в критические мгновения можно было существенно увеличить плотность ракетно-артиллерийского огня или при внезапном появлении атакующего вас с близкой дистанции противника.

C — мощнейшие управляемые лазером ракеты **VIKHR** («Вихрь»). Это ваше самое мощное оружие, сравнимое по силе с **HELLFIRE,** которыми оснащены «Comanche». Одинаково успешно их можно применять против любого врага и в воздухе, и на земле. Всегда хватает одного попадания. Наведение и слежение до самого подрыва осуществляются также, как и в случае с пушкой **HEI.** И не забудьте про возможность перенацеливания в воздухе.

V — управляемые ракеты **ARCHER** («Стрелок»). Очень эффективны, благодаря точному наведению, но менее мощны, чем «Вихрь». Для устойчивого поражения необходим залп двух ракет сразу. Особенно при стрельбе по наземным целям. Поэтому наиболее целесообразно с их помощью охотиться за вражескими вертолетами. Наведение и сопровождение до взрыва, а также и перенацеливание — как с ракетами **VIKHR.**

B — вызов артиллерийского огня по указанному вами сектору. (В тех миссиях, разумеется, где есть такая возможность.) При этом позаботьтесь о том, чтобы залпами не задело и ваш **KA-50.** Поэтому своевременно покиньте сектор обстрела и переждите в отдалении. Артатака начинается, как правило, не сразу, а по прошествии некоторого времени. Наиболее эффективно отдавать приказ об артиллерийской поддержке, когда речь идет о большом скоплении неприятельской техники на ограниченной территории.

N — обстрел противника из вертолета вашего напарника. При этом необходимо помнить о том, что ваш партнер очень исполнителен и откроет огонь сразу же, без особых сомнений. Однако

между ним и целью вполне может оказаться гора или что-нибудь в этом роде. Поэтому, прежде чем отдавать подобный приказ, проверьте, видна ли цель с места, где летит вертолет вашего **WINGMEN'**а.

SPACE — стрельба из выбранного оружия или команда на открытие огня артиллерии или напарнику.

После завершения миссии, неважно, успешного или нет, вам будут обязательно предложены статистические выкладки о проделанной работе, где в процентах:

WERWOLF SURVIVED — количество ваших вертолетов, оставшихся в сохранности;

MISSION GOALS DESTROYED — количество уничтоженных целей в миссии;

ENEMIES DESTROYED — количество уничтоженных врагов;

WEAPONS REMAINING — неиспользованное оружие;

FUEL REMAINING — сохраненное топливо.

И, наконец, обещанный список основных миссий в «Werewolf».

WEREWOLF TRAINING

TARGET ZONE — ваше первое задание заключается в уничтожении наземных установок **OV-10.** Эти американские противотанковые платформы расположены в районе заправки топлива. Все цистерны с горючим — второстепенные цели миссии. Вражеский бункер с ракетными установками находится внутри зоны, где будет происходить действие.

BLOODHOUNDS «Werewolf» — первый и наилучший среди воздушных средств уничтожения. Вам приказано встретить несколько вертолетов **AH-64A «Apache».** Ваши ракеты класса «воздух-воздух» **R-73 ARCHER** будут наиболее эффективным оружием против воздушного противника. Также необходимо избегать обстрела со стороны вражеских танков.

STRATOFIRE — вам приказано участвовать в полете, цель которого — контролирование артиллерийского огня над территорией под кодовым названием **TICONDEROGA-1.** Необходимо использовать артиллерийский удар для уничтожения неприятельской базы в глубине зоны ваших действий. Эта миссия требует совместных действий вашего отряда и наземных дружественных сил. Погодные условия отвратительные — сильный ветер, состояние, близкое к шторму.

NIGHTSTRIKE — это скоростной ночной полет. Ваша миссия состоит в том, чтобы уничтожить стоящие на земле вертолеты **«Apache»** и **AH-1W «Super-Cobra»** прежде, чем они поднимутся в воздух. Вам будет помогать команда артиллерийской поддержки.

TASK FORGER — ваша задача: уничтожить наземные отряды противника. Основные цели — танки **M1A2** и зенитные батареи **ARTEMIS.** Используйте для борьбы с танками лазеронаводящиеся ракеты **AT-9** «Вихрь». Для зенитных батарей вполне подойдут 80-ти миллиметровые реактивные снаряды.

ASSAULT LEADER — вы командуете отрядом вертолетов **KA-50.** У вас пять напарников. Ваша задача — стремительный полет на вражескую укрепленную базу. Используйте напарников для подавления системы противовоздушной защиты **GEPARD** и уничтожения танков **M1A2.**

ISTREBITAL — имея в задании напарника, вам нужно, используя лазер, навести партнера на выбранные цели. Все угрожающие вам наземные объекты должны быть уничтожены.



BATTLE FLIGHT — необходимо провести быстрый и мощный налет на позиции фракции радикальных экстремистов. Цели миссии — наземные **CH47 CHINOOK** и русские транспортные вертолеты **MI26.** Особое предупреждение — зона контролируется зенитными батареями **ARTEMIS.**

DISSIDENTS — вам приказано нанести ночной удар по тренировочному лагерю экстремистов. Ваша основная цель — ракетные установки дальнего и среднего радиуса действия. Все остальные вражеские техсредства и укрепления тоже должны быть уничтожены. В ходе полета вам придется покидать воздушные пределы государства.

WEREWOLF — это акция возмездия. Вам необходимо наказать противника за жестокий налет на Киев. Ваши цели — наземные и воздушные отряды штурмовиков. Команда огневой поддержки поможет вам. Особое предупреждение — в воздухе находятся неприятельские вертолеты **RAH-66 COMANCHE.**

OPERATION IRON AEGIS

VIOLATIONS — граница нарушена атакой террористов группы «Штурмовик», которая поддерживается организацией, именующей себя «Черная Стража». Вам необходимо совершить нападение на их аэродром. Цель миссии — стоящие на земле самолеты. Противник обладает эффективным воздушным прикрытием.

SHROUD — эта миссия заключается в подавлении артиллерийских батарей «Черной Стражи». Основная цель — уничтожение наземных укреплений и батарей противовоздушной защиты. Вы предупреждены о том, чтобы свести до минимума контакты со вражескими геликоптерами. В этой миссии вы имеете артиллерийскую поддержку.

SCORPION'S STING — вы получаете задание провести охоту на вражеские вертолеты. У вас ограниченное пространство действия, так как погодные условия отвратительны и топлива в баках

немного. Его хватит только на быструю операцию. Предупреждение — в этом задании у вас не будет возможности дозаправить вертолет, подремонтироваться и перезарядить оружие. К тому же у войск «Черной Стражи» появился какой-то новый союзник, чтобы выступить против вас.

SLIPSTREAM — силы «Черной Стражи» атаковали некоторые гражданские цели в самом сердце страны. Необходимо нанести ответный удар по наземным отрядам террористов. Неприятельская система противовоздушной защиты «Октябрь-1» весьма эффективна. Всячески избегайте контактов с воздушными отрядами врага, так как ваш вертолет, в ущерб ракетам класса «воздух-воздух», максимально оснащен «Вихрями» для поражения наземных целей. У вас имеется артиллерийская поддержка.

PATRIOT'S LAW — силы «Черной Стражи» атаковали Новгород. Вам приказано искать и уничтожать вражеские воздушные боевые единицы. Кроме того, вам надо атаковать приземлившиеся самолеты **MIG 29** и вертолеты **MI 24.** Избегайте зенитных батарей и старайтесь экономить время.

TRIDENT — силы «Черной Стражи» пытаются восстановить свою оперативную базу около Курильских островов. Ваша задача — уничтожить их надводные корабли, пролетая над нашей территорией. Канонерки «Оса-2» экспортируют траулеры связи противника. Будьте осторожны, в районе боевых действий на аэродромах находятся вертолеты **MI 24.**

BLAST WAVE — быстрые патрульные лодки перевозят на Курилы боеприпасы и оборудование для «Черной Стражи». Ваша задача состоит в том, чтобы под покровом ночи атаковать эти суда. В районе операции чрезвычайно активны и опасны неприятельские зенитные батареи.

DEADLOCK — вы проводите ночной рейд за линию фронта. Ваша задача состоит в уничтожении неприятельских коммуникаций и разведывательных средств. Командные бункеры хорошо защищены, а принадлежащие врагу **COMANCHE** связаны с боевыми воздушными патрулями.

Ваша миссия должна быть быстрой, так как у вас недостаточно горючего, а перезарядки и дозаправки топливом в этом задании не будет.

WINTER STRIKE — силы «Черной Стражи» захватили одну из наших баз на северной границе. Ваша цель — все вражеские командные и контрольные установки, включая пункты связи **COMSAT**, усиленные командные бункеры, корабли связи и так далее.

Внимание, «Черная Стража» получила иностранного производства версию вертолета **KA-50!** И еще, в этом задании вновь не будет дозаправки, перезарядки оружия и ремонта.

IRON AEGIS — разведка обнаружила войска «Черной Стражи» неподалеку от укрепленного района **ASGARD,** ранее освобожденного вами. Необходимо найти эти группы и уничтожить их. Ваши цели — любые отряды террористов. Задание особо важное, так как мировая пресса не должна узнать о наших внутренних проблемах.

OPERATION TERMINAL LOCK

TALON-4 — вам нужно нанести жестокий удар по террористической группировке, именуемой «Легион Один». Действуя в районе **TALON-4,** члены бандформирований начали нападать на мирных жителей.

Ваша главная задача — уничтожить все ракеты дальнего и среднего радиуса действия, принадлежащие «Легиону». Также необходимо атаковать все узлы связи, ракетные платформы и бункеры.



STONECUTTER — необходимо нанести сконцентрированный удар по средствам связи и управления «Легиона». Целями являются все антенны спутниковой связи и башни. Дополнительные цели — мобильные средства управления и контроля.

DIRECT IMPACT — наземные силы «Легиона» укрепились в районе «Современные Поля—1». Нужно искать и уничтожать все вражеские наземные боевые единицы. Среди прочих целей — укрепления, командные пункты и бункеры связи.

IRONHAMMER — небольшой неприятельский отряд, поддерживаемый наемниками «Легиона», атаковал две ночи назад наблюдательный пост **AEGIS-3,** принадлежащий вашей спецгруппе. Ваши оперативники организовали дезинформацию для «Легиона» о том, что пост **№4** охраняется совсем небольшим гарнизоном. Нужно перехватить вражеский отряд и уничтожить его, пока он попытается атаковать базу **AEGIS-4.**

SCOURGE OF SHANGRI-LA — вам приказано атаковать позицию, на которой расположен командный цент управления ракетами «Легиона». Он находится в зоне под кодовом названием **ZULU SHANGRI-LA 1.** Вы должны обнаружить и уничтожить все установки связи, командные и контрольные ракетные бункеры, а также многочисленные склады. Предупреждение — неприятельские цели не освещены.

LEGION — вашему подразделению приказано уничтожить все силы «Легиона», сосредоточенные в окрестностях Новгорода. Вы должны возглавить рейд, цель которого — уничтожение командного пункта Кейна. У вас будет напарник, летящий на **APACHE.** Эта операция проводится на неприятельской территории, и, следовательно, не будет возможности заправиться топливом, перезарядить оружие и подремонтировать машину.

INCURSIONS — основная задача — налет на основные воздушные силы противника, сконцентрированные на аэродромах.

Вы пролетите на чужую территорию и атакуете стоящие на земле истребители **AV8B HARRIER** и **MIG 29.** Пространство для операции весьма ограничено. Внимание — неприятель обладает купленными на черном рынке вертолетами «Werewolf»!

MAELSTROM — вам приказано атаковать вертолеты «Легиона» в районе под кодовом названием **SOVEREIGN 3.** Это будет стремительный воздушный бой.

WINTERWOLF — «Легион» захватил одну из наших баз с баллистическими ракетами. До их старта осталось всего тридцать минут. Если вы и ваша команда не сможет уничтожить объект, начнется ядерная война.

TERMINAL LOCK — по данным разведки в районе северной границы должна состояться передача тайно проданного террористам оружия. В сделке участвует предатель из высших чинов наших вооруженных сил. Вам необходимо сорвать эти планы. Цели миссии — все неприятельские объекты.

Вот и все о новой великолепной программе фирмы «Nova Logic». Надеемся на то, что ее постигнет участь «Comanche» и в ближайшем будущем мы увидим десятки новых миссий для этой интересной и увлекательной игры.

Остается только добавить, что «Werewolf» поставляется в комплекте с новой версией «Comanche». Проект так и называется — «Werewolf vs Comanche 2.0».

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Werewolf
Год: 1995
Фирма: Nova Logic
Размер архива: 38 Mb
Размер на диске: 59,5 Mb
Игроков: 1 и по сети, модему, кабелю
Управление: клавиатура, джойстик

WIZARD!

Эта ролевая игра, конечно, не является шедевром, но должна быть отмечена. Она выпущена фирмой «Psygnosis», до этого выстрелившей на рынок игр знаменитый «Shadowcaster», который будучи оформлен «под RPG», тем не менее был более action-игрой. К «Wizard!» это также относится. Вроде бы все в порядке — магия, предметы, уровни, даже сражения проходят автоматически — но все-таки полноценным ролевиком в чистом виде ее назвать нельзя.

Пожалуй, основное достоинство (или недостаток — кому как) — ее простота. Не в том смысле, что ее легко закончить — наоборот, орды монстров поставят в тупик любого,— простота в самой игровой системе, в интерфейсе, в сюжете. Вам не придется общаться с второстепенными персонажами (исключая торговцев). Если вы видите, что кто-то двигается — либо стреляйте туда из лука, либо используйте боевую магию, либо бегите в ту сторону, извлекая по пути меч из ножен. Существуют лишь четыре профессии героев, и каждой (даже воинам) доступна магия, каждой (даже колдунам) можно использовать любое снаряжение, доспехи и оружие. Впрочем... обо всем по порядку.

Сюжет игры прост до безобразия. Есть главный «плохиш» и главный «хороший». «Плохого» надо извести, и «хороший» поручает это дело вам. Вы выбираете из списка четырех героев и отправляетесь в битком набитые всевозможными злодеями залы в поисках «главного противника» и четырех кристаллов, которые должны помочь вам в выполнении миссии.

Игра проходит в трех режимах — «нормальный», режим «вещмешка» и «полноэкранный» режим. В любом из них движение управляется либо с клавиатуры, либо при помощи мыши — удерживая левую клавишу, когда курсор на окне «с видом из глаз». Вообще, управление игрой производится щелчками мыши на пиктограммы: причем большинство икон имеет две функции — одна запускается левой клавишей, другая правой.

НОРМАЛЬНЫЙ РЕЖИМ

ИГРОВОЙ ЭКРАН — глазами героев показывает окружающую вас обстановку. Курсор принимает здесь две формы — указатель и рука, берущая предмет. Если курсор в форме указателя — нажатие **ПК** запускает выбранное заклинание, если в форме берущей руки — взять предмет/открыть что-либо/нажать куда-либо. Левая клавиша, при удерживании ее,— ваши перемещения в лабиринте.

ПОРТРЕТЫ ГЕРОЕВ — в правом верхнем углу. Если щелкнуть на портрет правой клавишей, вы перейдете в режим «вещмешка» данного персонажа, если левой, имея на курсоре какой-либо предмет — эта вещь перейдет в вещмешок выбранного героя.

ИКОНЫ РУК — рядом с портретами. Левой клавишей вы берете предмет, содержащийся в руке героя или кладете его туда. Правый щелчок использует этот предмет — например, стреляет из лука, съедает пищу, выпивает напиток, употребляет магию колец, жезлов и посохов, развязывает кошельки с золотом (чтобы оно перешло в закрома героя).

ПОЛКА ИМЕН (под портретами) — выбрать книгу заклинаний соответствующего персонажа.

КНИГА ЗАКЛЯТИЙ (справа внизу) — содержит известные героям заклинания. Они делятся на четыре группы: магия Земли (зеленая), магия Хаоса (желтая), Драконья магия (красная) и магия Ночи (фиолетовая). Левой клавишей надо выбирать текущее заклинание, правой — листать страницы книги.

ЗАКЛИНАНИЕ (строка под книгой) — отображает заклятье, выбранное текущим (см. «Полка Имен») персонажем. Щелчок на эту строку задействует заклинание.

ПОЛОСКА ЖИЗНЕННЫХ СИЛ (под книгой) — чем меньше жизненных сил, тем дороже заклинание. Количество энергии зависит от насыщенности. Если подряд выстрелить несколькими заклятьями — полоска уменьшится, и число баллов магии, затрачиваемое на заклинание, увеличится. В итоге придется стоять и ждать, пока эта полоска не вырастет до достаточной величины.

ИКОНКА СО СКРЕЩЕННЫМИ МЕЧАМИ (под окном «с видом из глаз» справа) — когда враг рядом, нажав на эту опцию вы вступаете в бой с ним. Левая клавиша — поединок без применения заклятий, правая — герои используют те заклинания, которые вы выбрали им в «Книге».

ИКОНКА С КОМПАСОМ (под «видом из глаз» слева) — левый щелчок показывает карту, правый переводит в «полноэкранный» режим. Сам компас устроен так: острие меча — это ваше направление, а верх компаса — север. Таким образом, если меч изображен эфесом вверх — вы смотрите на юг.

В окне между двумя последними иконами показаны действия продолжительных заклинаний. Левый щелчок на пиктограмму дает информацию — какое заклинание под этой пиктограммой зашифровано и насколько оно в данный момент эффективно (наложенные заклятья здесь исчезают не сразу, а постепенно). Правый щелчок насильственно прекращает заклинание.

В самом низу — окошко для сообщений.

РЕЖИМ ВЕЩМЕШКА



Чтобы попасть в вещмешок одного из героев, щелкните на его портрет правой клавишей. Между этим и предыдущим режимом особых отличий нет. Основная разница — под игровым экраном появляется шестнадцатиместный список вещей и семь пиктограмм.

Верхний ряд «вещмешка» предназначен для снаряжения — это шлем, доспех, перчатки, щит, сапоги и амулет, а также две ячейки, дублирующие иконки-руки рядом с портретами героев. Ниже восемь клеток — собственно «вещмешок», где лежат ключи, магические предметы, еда и прочие полезные штуки, не используемые в данный момент.

Нажав на предмет правой клавишей, вы используете его, левой — берете (чтобы перенести в другую ячейку или передать другому персонажу). С теми предметами, которые можно объединить в одной ячейке (стрелы, общие ключи), — левой клавишей вы берете все предметы ячейки, правой — один или более (если щелкнуть несколько раз). Луки и магические предметы (кроме свитков и напитков) можно использовать **(ПК)** только если они находятся в руках, при этом для стрельбы из лука в другой руке должны быть стрелы.

Из семи икон справа отбросим уже известные «компас» и «мечи». Под мечами находится икона, отражающая характеристики героя. Она состоит из двух страниц, листаемых левой клавишей.

LEVEL — уровень персонажа (чем выше, тем лучше).

STR — сила (влияет на мощь и результативность атак).

INT — ум (влияет на число баллов магии).

DEX — ловкость (влияет на защищенность).

CON — телосложение (влияет на здоровье).

EXP — опыт (при достижении им определенных значений герой получает новый уровень).

ПРОФЕССИЯ:

— **WARRIOR** — воин (самый сильный и глупый);

— **WIZARD** — маг (самый слабый и умный);

— **ASSASSIN** — убийца (самый слабый и глупый, но ловкий);

— **RANGER** — следопыт (самый средний).

HP — здоровье.

SP — баллы магии.

AC — защищенность, класс доспехов (чем ниже, тем лучше, то есть **AC** = 10 лучше **AC** = +1).

GP — деньги.

НАСЫЩЕННОСТЬ — от **STARVING** (голоден) до **STUFFED** (объевшийся). Чем она выше — тем быстрее восстанавливаются растерянные на магию силы.

Левее, под компасом, — иконка опций:

LOAD GAME — восстановить одно из пяти отложенных состояний;

SAVE GAME — сохранить игру на одну из пяти ячеек;

MOUSE — чувствительность мыши;

DETAIL — детализация;

MUSIC + EFFECTS — звук и музыка;

QUIT TO DOS — выход в DOS (для подтверждения нажмите **Y** на клавиатуре);

RAM RESTORE — восстановление последнего сохранения, сделанного в этот сеанс игры;

RETURN TO GAME — возврат в игру.

Справа — три последних маленьких иконки:

ВОЗВРАТ В НОРМАЛЬНЫЙ РЕЖИМ;

ДЕНЬГИ — **ЛК** — разделить поровну между всеми, **ПК** — свалить все деньги текущему герою;

ПЕРЕХОД — **ЛК** и **ПК** в разных направлениях переключают режим между героями.

ПОЛНОЭКРАННЫЙ РЕЖИМ

Здесь игровое окно занимает весь экран, а немногие имеющиеся опции действуют так же, как в других режимах.

ПРОГРЕСС В ИГРЕ

За победу в бою опыт получают все выжившие герои. Если они набрали достаточное количество опыта, то когда вы укладываете их спать, они растут в своем уровне. С ростом уровня герои получают новые заклятья (маги — на каждом уровне, следопыты — через уровень, убийцы — через два на третий, то есть на восьмом, одиннадцатом и так далее, и воины — каждый четвертый уровень). И вообще персонажи в этом случае становятся сильнее.

Вот список значений опыта, необходимых для достижения нового уровня:

УРОВЕНЬ	ОПЫТ
2	2000
3	6000
4	12000
5	25000
6	40000
7	60000
8	80000
9	110000
10	140000
11	170000
12	200000
13	230000
14	270000
15	310000



ОТДЫХ

Отдыхать необходимо для восстановления здоровья и баллов магии (кстати, на экране они показаны в виде полосок рядом с портретами героев, желтая — это здоровье, а фиолетовая — магия), а также для получения нового уровня при достаточном количестве опыта.

Для отдыха надо найти кровать и щелкнуть на нее правой клавишей. Если во сне вы получаете новый уровень и заклинания, вам придется заплатить богам магии (выберите того, чью магию хотите получить).

Во сне проходит действие долговременных заклинаний и персонажи становятся более голодными. Если герой в последней стадии голода **(STARVING),** он не будет восстанавливать здоровье.

МАГАЗИНЫ

Чтобы попасть в магазин, надо открыть его дверь. Вы увидите продавца и список товаров на двух прилавках (щелчок на стрелки листает прилавки). Чтобы узнать о цене предмета, щелкните на него левой клавишей, чтобы купить — правой (отмена только что сделанной покупки — щелчок предметом на продавца, но это надо делать сразу, не положив купленную вещь в вещмешок).

Продажа предметов осуществляется похожим образом — возьмите у героя предмет, наведите на продавца и, опять же, — **ЛК** — цена, **ПК** — продажа.

ПУНКТЫ РЕГЕНЕРАЦИИ

Иногда вы будете встречать подобные помещения. Если войти внутрь — исцеляются все раны, мертвые оживут... В общем, ищите такие заведения!

МАГИЯ

Как уже упоминалось выше, магия делится на четыре вида — Земли, Хаоса, Ночи и Драконов. При получении новых заклятий, связанном с ростом уровня, надо выбирать бога-покровителя того вида магии, из которого хотите взять заклинание. Чтобы использовать чару, выберите ее в книге заклятий (установите имя героя на «Полке имен» и ищите заклинание в книге, листая страницы правой клавишей. Далее можно творить заклинания тремя способами — щелчком правой клавиши на игровое окно (когда курсор имеет форму указывающего пальца), нажатием на заклинание под «Полкой имен» или запуском «боя с применением магии» (**ПК** на скрещенные мечи).

Заклинания стоят по одному **SP** (баллу магической энергии), но их использование уменьшает жизненные силы мага, что влечет за собой увеличение стоимости. Поэтому, например, в бою, выпустив несколько раз молнию, придется забыть о магии и взяться за меч.

ЗАКЛИНАНИЯ

Земля

ARMOUR — временное улучшение **AC.**

HEALING — незначительное исцеление всех членов отряда.

PARALYZE — парализовать врага.

LEVITATE — защита от локаций с лавой и от падений в ямы.

WARPOWER — временное улучшение силы атак.

ARC BOLT — выстрел. Может рикошетом отразиться от стен и угодить в вас, так что осторожнее!

RENEW — восстановление всех потерянных **HP.**

FORMWALL — создает стену. Чтобы убрать ее, наложите заклинание на то же место вновь.

Хаос

DEFLECT — временная защита от вражеской стрельбы.

TERROR — пугает врага, и он может бежать.

ANTIMAGE — временно защищает от магических атак.

REGEN — исцеление, воскрешение мертвых и тому подобные.

ETHBLADE — появление в свободной руке магического оружия с двойной атакой.

SPELL TAP — лишает врагов магических способностей.

VIVIFY — воскрешение из мертвых.

DISRUPT — атакующее заклинание.



Драконы

MISSILE — выстрел.

TORCH — создание света. Всегда ходите, включив это заклятье.

FIREWARD — огненный барьер.

DISPELL — убирает локации с лавой и фальшивые стены.

FIREBALL — выстрел огненным шаром.

FIREPATH — создание локаций с лавой.

RECHARGE — восстановление израсходованных «использований» магических предметов.

INFERNO — очередь файерболлов.

Ночь

CONFUSE — лишает врага координации и понимания окружающей обстановки.

PHAZE — перебрасывает отряд за спину врагам и разворачивает (чтобы атаковать их сзади).

SUSPEND — отталкивает отряд от врагов. Прерывается применением атакующей магии или **ПК** на правое окно.

TRUEVIEW — то же, что и **TORCH,** плюс возможность видеть фальшивые стены.

WIZEYE — позволяет своими глазами исследовать лабиринт, не ходя по нему.

MINDROCK — создание фальшивой стены.

WYCHWIND — атакующее, действует во все стороны.

MINDRAGE — атакует всех врагов, находящихся в вашем поле зрения.

НАПИТКИ

HEDJOG VENOM — восстанавливает все **HP.**

MOON ELIXIR — восстанавливает все **SP.**

PHOENIX BROTH — восстанавливает все **HP** и **SP.**

CHYMERA BLOOD — поднимает **HP** выше максимального значения.

POWER POTION — поднимает **SP** выше максимального значения.

DRAGON ALE — повышает на балл ум.

ORC'S VOMIT — повышает на балл силу.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ НЕОДНОРАЗОВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ, СОДЕРЖАЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ПРЕДМЕТЫ	ЗАКЛИНАНИЯ
ПОСОХИ:	
SNAKE STAFF	ARC BOLT
FIRESTAFF	INFERNO
GRIM REAPER	DISRUPT
POWER STAFF	WYCHWIND
SUN STAFF	Все заклятья продолжительного действия
CLOUD STAFF	MINDROCK
ЖЕЗЛЫ:	
SERPENT WAND	RENEW
DRAGON WAND	FIREBALL
NIGHT WAND	CONFUSE
CHAOS WAND	ANTIMAGE
AMBER WAND	MISSILE
CLOUD WAND	SUSPEND
КОЛЬЦА:	
SERPENT RING	WARPOWER

CHAOS RING	DEFLECT
DRAGON RING	FIREWARD
NIGHT RING	PHAZE
CLOUD RING	TRUEVIEW
MOON RING	REGEN
AMBER RING	ARMOUR

Чем выше уровень и ум использующего свиток с заклинанием или магический предмет, тем больше эффект.

КАРТА

W

Доступ у ней — через **ЛК** на компас. Зеленый и красный треугольники служат для листания карт этажей, сиреневая стрелка — выход. Опция с картой справа вверху — посмотреть карты других сооружений, уже посещенных вами.

БОЙ

Бой проходит автоматически. Герои атакуют врага, стреляют из луков и так далее. Они набрасываются на ближайшего противника и завершают схватку, когда в радиусе действия никого не остается.

Вы в бою можете — двигать отряд (подставляя врагам наиболее защищенного персонажа или убегая, например), использовать магию, манипулировать предметами.

Кстати, в игре расстановку героев (двое спереди, двое сзади) не изменить. Как вы установите при выборе персонажей, так они и будут ходить и сражаться.

Вот, пожалуй, и все. Будем надеяться, вам эта игра понравится больше, чем нам (хотя и мы к ней неравнодушны). Успехов!

ИНФОРМАЦИЯ

Название: Wizard!
Год: 1994
Фирма: Psygnosis
Размер архива: 4 Mb
Размер на диске: 6,5 Mb
Игроков: 1
Управление: клавиатура, мышь

ВОЗВРАЩАЯСЬ К НАПЕЧАТАННОМУ

BETRAYAL AT KRONDOR

Одной из самых главных сложностей этой замечательной игры является необходимость постоянно что-нибудь да разыскивать — еду, деньги и прочее...

Для тех, кому это занятие окажется чересчур утомительным, рекомендуем не совсем честный, зато простой и быстрый способ обогащения.

Итак, отправляйтесь в верхнюю точку на карте. Оказавшись там, используйте комбинацию клавиш **ALT** + **RIGHT SHIFT** + **#.** При этом кнопки необходимо удерживать нажатыми в течение нескольких секунд. Результатом будет появление долгожданного сундука. Но ломать голову над разгадыванием очередной загадки не нужно.

Просто наберите пароль, чем существенно облегчите себе жизнь:

6478 — глава первая;

9216 — глава вторая;

7702 — глава третья.

SLIPSTREAM 5000

Основное неудобство этой замечательной, стремительной и агрессивной гонки заключается в недоступности для тренировок и одиночных гонок всех треков, открытых в режиме чемпионата. Если вы помните, все сводится к бесконечному мотанию только по первой трассе. Кроме того, крайне ограничен выбор оружия и дополнительного вспомогательного оборудования, устанавливаемого на ваш самолет. Связанные с этим расходы не должны превышать сумму в 750 долларов (на все про все).

Согласитесь — это достаточно обидно и абсолютно неправильно.

Однако выход, и при том очень простой, существует.

Находясь в основном меню игры, наберите с клавиатуры следующую команду: **REFINERY.** После этого на экране появится радующая глаз надпись: «Cheating Will Get You Everywhere».

Все это означает, что теперь, вплоть до перезагрузки компьютера, игровые рамки «Slipstream 5000» существенно расширились.

Во-первых, в режиме тренировки вы можете выбирать любую из десяти возможных трасс (и это несмотря на то, что их названия в меню по-прежнему вроде бы не доступны).

Во-вторых, существенно изменились изначальные установки и в режиме **SINGLE RACE.** Теперь здесь также, как и в тренировочном режиме, можно посоревноваться на любом треке. Помимо этого принципиально по-другому решается вопрос и с оснасткой вашей гоночно-боевой машины. Сумма в 750 долларов вроде бы и не изменилась. Однако произошел некий качественный сдвиг — теперь у вас есть по 750 долларов и на выбор двигателя, и на установку систем вооружения (при этом доступными стали почти все виды, которые, к тому же, можно сразу установить на оба борта, если выбрать что-нибудь подешевле), и на оснащение корабля сразу всеми тремя вспомогательными системами.

Что ж, играть сразу стало лучше, играть стало веселее...

НА ПЕРЕКРЕСТКЕ ЖАНРОВ

Многолетний опыт показывает, что IBM PC, помимо своих общеизвестных достоинств, уверенно лидирует и в качестве игровой платформы. Ни на одной телевизионной приставке или игровом компьютере нет такого количества существующих игр самых разнообразных жанров. Кроме того, IBM PC обладает наибольшим потенциалом для развития и замечательной открытостью архитектуры, свободой наращивания и обретения компьютером новых возможностей.

Не стоит, разумеется, и впадать в крайность, и забывать о недостатках. В IBM PC крайне бедная поддержка графики, многие стандартные обсчеты трехмерных объектов приходится реализовывать на программном уровне, хотя для этого уже начали выпускаться специализированные чипы. Поэтому в отдельных приложениях мощная приставка может и превзойти IBM PC.

Превосходным примером такой приставки, ориентированной в первую очередь на работу с трехмерной графикой, является получившая широкое распространение приставка 3DO. Она построена на основе открытого стандарта 3DO, разработанного одноименной американской фирмой. Специализированные видео- и аудиопроцессоры обеспечивают высокую производительность работы этих подсистем и возможность обсчета сотен тысяч полигональных объектов в секунду — включая их покрытие текстурными раскрасками. В качестве носителя информации на 3DO применяются только компакт-диски, а не картриджи. Первоначально приставки 3DO выпускались под торговой маркой «Panasonic», но позже появились и другие, более дешевые варианты от «Goldstar» и «Sanyo» — хотя их дизайн многим кажется не таким элегантным. Когда приставки 3DO только прокладывали себе дорогу на наш рынок, их цена доходила до 1500 долларов! За прошедшее время она упала более чем втрое — сейчас приставка стоит 450—500 долларов, причем можно ждать, что она еще подешевеет.

Как и любая телевизионная приставка, 3DO не требует никаких специальных познаний. Все, что должен знать пользователь — это какой стороной вверх следует вставлять компакт-диск и где включается питание; все остальное происходит без его участия. Интересно, что 3DO позволяет игрокам сохранять состояние своей игры в специальной энергонезависимой памяти — таким образом, вы можете выключить приставку и спокойно заняться своими делами, чтобы потом вернуться к игре с того же самого места.

Приставка 3DO появилась задолго до рекламируемых ныне «SEGA Saturn» или «Sony Playstation», но сдавать позиций определенно

не собирается. Для 3DO существует вполне солидный набор игровых программ (многие из них, кстати говоря, представляют собой конвертацию известных игр для IBM PC на новой технологической основе). Одной из важнейших причин «плавучести» 3DO стала уже упоминавшаяся открытость стандарта — так, нормальный 32-битный вариант может быть с помощью специального дополнения превращен в... 64-битный! Для 3DO разработано также аппаратное расширение для работы со стандартом MPEG (оперативное сжатие видеоинформации), которое еще больше увеличит возможности 3DO по работе с реальным видео.

3DO выгодно отличается от распространенных моделей приставок SEGA Genesis/Megadrive и SNES не только громадными возможностями, но и ассортиментом своих игр. Аркады с видом сбоку или сверху, которых не счесть на 16-битных приставках, уступили место более интеллектуальным и красивым играм нового поколения. Хотя аркадные игры и на 3DO занимают видное место, но построены они на базе современных технологий работы с трехмерной графикой. Потрясающе реалистичные пейзажи и полноценные трехмерные объекты поражают воображение даже при беглом знакомстве с приставкой.

Для игр 3DO характерно также широчайшее использование реального видео. Выборка и подгрузка фрагментов идет на редкость быстро и плавно, без рывков и пауз, поэтому жанр интерактивного кино на 3DO пользуется большим успехом.

В качестве игрового манипулятора на 3DO используется стандартный геймпад (игровая панель с крестовиной и несколькими кнопками). Разъем в геймпаде позволяет подсоединить к нему другой геймпад, чтобы в игре могли принимать участие несколько игроков. Существуют и более экзотические манипуляторы — например, световой пистолет (gamegun), который превращает игру-видеотир (типа известного «Mad Dog») в нечто совершенно новое.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие 5
Aladdin 7
Apache 14
Battle Bugs 59
Battle Isle 93 66
Battle Isle—2 75
Beauty and the Beast 87
Chess Maniac 5 Billion and 1 91
Command & Conquer 97
Cyberwar 129
Dragon Strike 143
Dark Sun: Wake of The Ravager 151
Forgotten Realms: Dungeon Hack 163
Full Throttle 175
Hammer of The Gods 182
Hell: A Cyberpunk Thriller 196
Magic Carpet—2. The Netherworlds 210
NBA Live 95 236
Nerves of Steel 249
Overlord 255
Primal Rage 289
Quarantine 308
Ravenloft: Strahd's Possession 318
Relentless. Twinsen's Adventure 344
Rise of The Triad 364
Sabre Team 370
SimCity 2000 380
Slam City with Scottie Pippen 393
Spelljammer: Pirates of Realmspace 403
Striker'95 416

Subwar 2050 425
Superfrog 461
Super Karts 467
System Shock. 481
The Elder Scrolls: Arena 493
The Incredible Machine—3. 508
The Games: Winter Challenge 519
The Legend of Kyrandia. Book Three: Malcolm’s Revenge 532
The Need For Speed 540
Warriors 557
Werewolf 573
Wizard! 593
Возвращаясь к напечатанному 602
На перекрестке жанров 604

ЛР № 063904 от 16.02.95.
Подписано в печать 1.12.95. Формат $70 \times 100^{1}/_{16}$.
Бумага офсетная. Гарнитура «Таймс». Печать офсетная.
Заказ № 1506. Тираж 25 000 экз.

ТОО «Фолио-Пресс».
198207, Санкт-Петербург, пр. Стачек, д. 136.

Отпечатано с оригинал-макета в ГПП «Печатный Двор»
Комитета Российской Федерации по печати.
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.



Aladdin.



Ba Isle 2.



Magic Carpet 2. The Netherworlds.



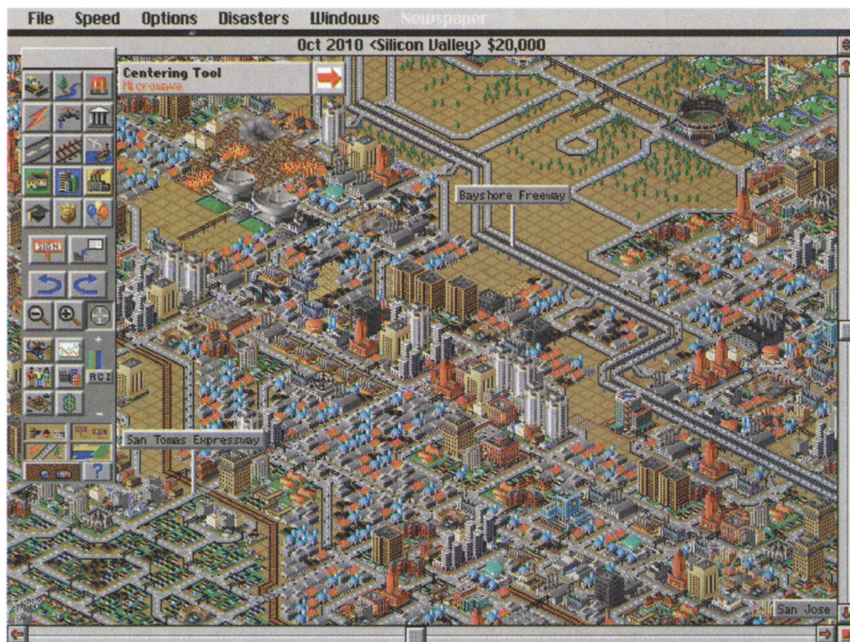
NBA Live 95.



The Elder Scrolls: Arena.



The Games: Winter Challenge.



SimCity 2000.



Spelljammer: Pirates Of Realmspace.



Striker'95.



Subwar 2050.



Superkarts.



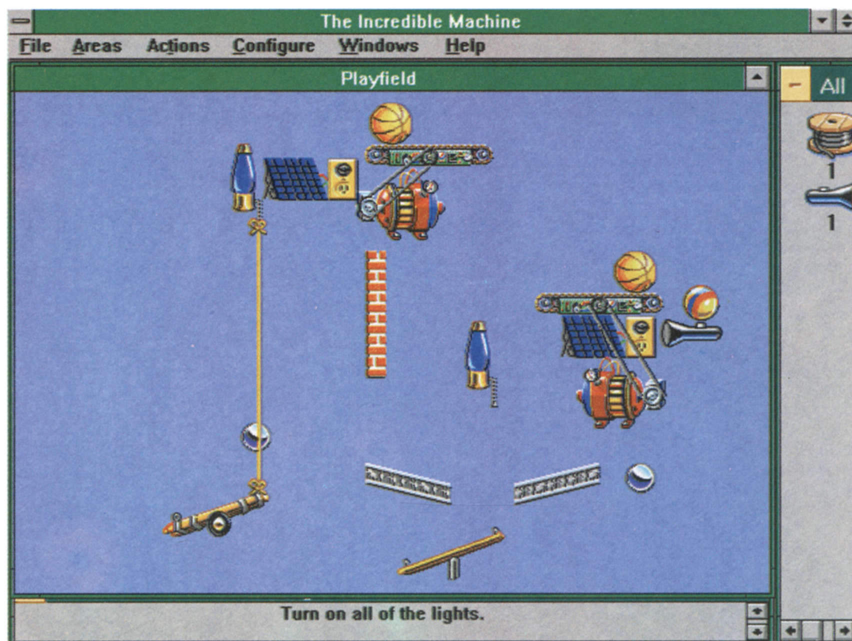
System Shock.



Full Throttle.



Hammer Of The Gods.



The Incredible Machine - 3.



The Legend Of Kyrandia. Book Three.



The Need For Speed.



Warriors.



Dark Sun: Wake Of The Ravager.



Forgotten Realms: Dungeon Hack.



Nerves Of Steel.



Overlord.



Werewolf.



Wizard!



Command & Conquer.

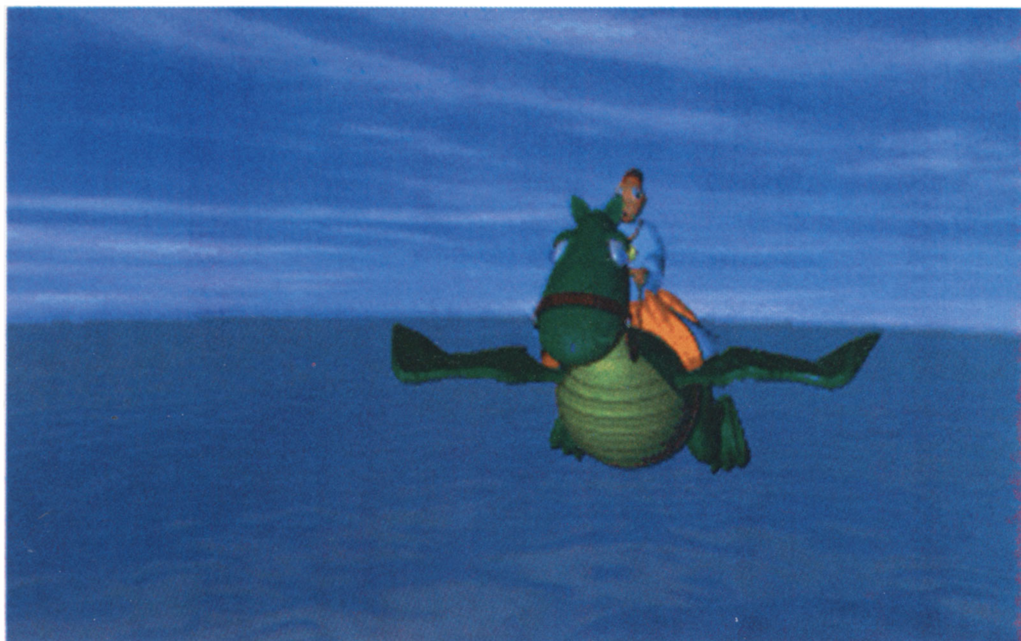

Cyberwar.



Primal Rage.



Quarantine.



Relentless. Twinsen's Adventure.



Rise Of The Triad.



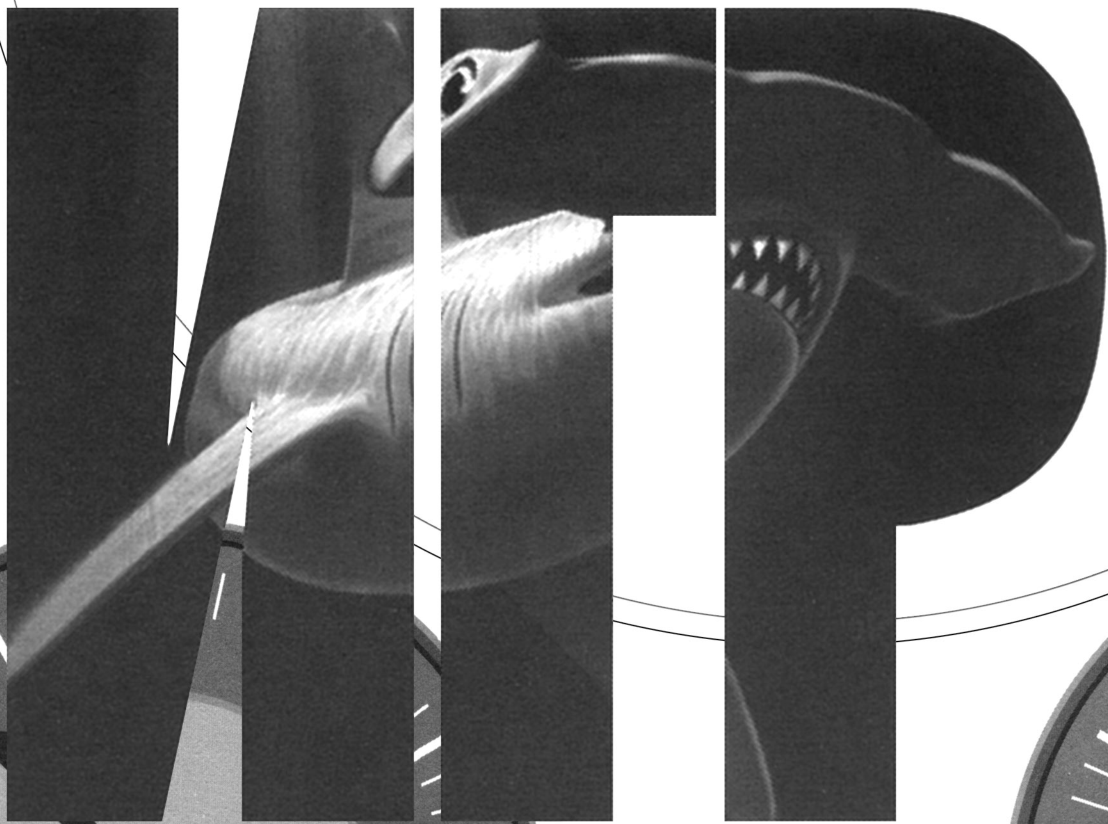
Battle Isle 93.



Chess Maniac 5 Billion And 1.

Энциклопедия

компьютерных



Книга содержит описания наиболее известных и популярных игровых программ для компьютеров IBM PC. Дана информация по функционированию игр, управлению, основным рабочим режимам, а также советы по прохождению и полные решения ко многим. Среди прочих в книге представлены: «Command & Conquer», «Full Throttle», «Magic Carpet—2», «Werewolf», «Hell», «Apache», «NBA Live 95», «The Legend of Kyrandia—3», «The Need For Speed», «Relentless», «Hammer of The Gods» и многие другие.



